
виртуальные радости
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by
№ 1 (37)
ЯНВАРЬ
2003 год
HEGEMONIA
LEGIONS OF IRON
Стратегия с огромными возможностями, игра, действительно не дающая скучать, не надоедающая своим однообразием, заставляющая запускать себя раз за разом не для того, чтобы "посмотреть, какой крутой юнит нам дадут в следующей миссии" а хотя бы для `того, чтобы узнать, что произойдет дальше.
Beach Life
В ваше распоряжение дается небольшой остров, из которого нужно сделать одно из самых процветающих мест отдыха для туристов, а сделать это не так-то просто.
БЕЛОРУССКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА
КУБОК 2002
Прошедший год непременно запомнится как переломный. Начиная с создания и регистрации Федерации Компьютерного Спорта в августе 2002 года, в нашей стране наблюдается явный всплеск активности в киберспортивной жизни. Это проведение всевозможных локальных турниров и соревнований, и создание уже полупрофессиональных клубов и команд. Итогом же года стали грандиознейшие для Беларуси финалы I кубка ФКС, прошедшие 14-15 декабря в Минском Дворце Молодежи.
ВНИМАНИЕ РОЗЫСК
ГЭГ 2
Когда в Сети впервые появилась информация о том, что в производстве находится игра ГЭГ2, я очень обрадовался. Еще бы! Вряд ли кто может сказать что-то плохое о первой части приключений знаменитого агента Гарри. А тут еще и продолжение...
SKY SYSTEMS
Дунина-Марцинкевича, 6, корпус 2
тел. 205-00-55
КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
КОМПЬЮТЕР, О КОТОРОМ МЕЧТАЕШЬ
SPEARHEAD
Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead

Игровой мир — январь: итоги 2002

"Что было в старом году и что ждет нас в году наступившем?" — сегодня я выступаю в роли "Нострадамуса" и прилежного летописца.

В последние недели декабря и первые недели января игровая индустрия впала в небольшое пред- и послепраздничное оцепенение. Поэтому новостей мало и сам бог велел не выискивать в новостных лентах интересности (которых сейчас практически нет), а степенно и неторопливо подвести итоги года ушедшего, а также, быть может, немного поразмышлять над тем, каким будет игровой мир в 2003-м году...

Год 2002-й начинался как-то неровно. Начинался, в основном, грезами о грядущих **Героях (Heroes 4)** и **Warcraft III** — ими полнились не только сердца геймеров, но и большинство игровых сайтов. Маловато новинок (как всегда под Новый год), все мысли — лишь о грядущих мегахитах. Эх, помню, с какой завистью читал я первые восторженные крики бета-тестеров о **WC3 Beta**, как разглядывал скрины из HoMM4, как ругал очередной клонированный адд-он к **The Sims**... Потом была "утекшая" бета-версия **Warcraft III**, которую в клубах и по Интернету исходили вдоль и поперек — количество неофициальных тестеров, пожалуй, во много раз превышало количество официальных;). Появился новый **Serious Sam**, запомнился яркий **Medal Of Honor: Allied Assault** (кстати, мой обзор MOHAA: Spearhead читайте на странице 16).

Вышли проекты хорошие, но не хитовые: **Disciples 2**, **Black & White: Creature Island**, **Phantasy Star Online**... В очередной раз перенесли на лето **Neverwinter Nights** (и таки не обманули!) и "на попозже" — **Soldier Of Fortune 2**. Весь год Interplay преследовали разнообразные проблемы как финансового, так и организационного толка (в начале года, в частности, из компании ушел отец-основатель Brian Fargo, а настоящий владелец Interplay, Titus, собирается продать ее куда-подальше, так что будущее разработчиков Fallout и тучи других хороших игр выглядит не очень радужным).

В феврале отпраздновал двухлетие суперуспешный (коммерчески;) проект **The Sims**, а чуть позже появилась средненькая стрелялка в мире C&C — **C&C: Renegade**. В конце месяца прошел "Международный игровой фестиваль" под эгидой Microsoft. Там были показаны такие интересные проекты, как **Dungeon Siege** (успешный проект появился в продаже уже в апреле), **Impossible Creatures** (эта оригинальная стратегия должна вот-вот, если не "уже", появиться в продаже) и потрясающий своим размахом **Freelancer**. Действительно ли кудесникам-разработчикам удастся сделать радикально новый **Privateer/Elite** в огромной нестандартной вселенной или нас ждет разачарование, мы сможем узнать совсем скоро — разумеется, если Digital Anvil сумеют "сдать" проект в срок.

Кстати, о разачарованиях. Новые **Heroes Of Might And Magic 4** не произвели революции. Игра вообще получилась слабой — можете считать меня отступником от светлых идеалов;), но четвертую часть я не прошел до конца и на адд-он даже не взглянул. Следующих, пятых, Героев жду с опаской — если 3DO убьет замечательный проект, как они "убили" серию Might And Magic (с шестой части новые "серии" шли по нисходящей, и **Might And Magic 9** показала, что M&M в реализации 3DO практически изжила себя). Единственное, что впечатлило в четвертых **"Героях"** — это замечательная эпическая музыка. Но и она не смогла вытянуть проект. А жаль. Ждем **HoMM5** — ждем, скрестив пальцы...

Еще в апреле (или чуть-чуть раньше) появились тормознутые **Diggles**, заслуживающий внимания и уважения **Tony Hawk's Pro Skater 3** и "сильный" шутер **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**. Уже тогда мы слышали очередные вести о переносе даты выхода **Master Of Orion 3**. Кстати, до сих пор доподлинно не известно, когда же наконец увидит свет продолжение культовой стратегической серии — одни говорят о феврале 2003, другие — о втором квартале 2003, третьи вообще предпочитают обойтись емким "when it's done";).

Весь апрель прошел в напряженном ожидании **GTA3**, и он с успехом "прошелся" по PC-шникам аккурат в конце мая — очень сильный проект, если не сказать больше. Кстати, в этом году увидит свет **GTA: Vice City**. Судя по версии для PS2, это будет нечто. А я в этом "нечто" и не сомневаюсь — ребята из RockStar/Take 2 определенно умеют творить чудеса. Чуть раньше GTA3, в апреле 2002, появились интересный и необычный **Freedom Force**, "вампирский" **Blood Omen 2** и суховатый **Soldier Of Fortune 2**. В этом месяце вышли и первые вести об официальной локализации еще не вышедшего **Morrowind** (помните, как нам обещали, что перевод выйдет чуть ли не одновременно с оригиналом?;)) и о новой игре серии **Need For Speed (Hot Pursuit 2** действительно появился в продаже — в октябре).

Появилась просто потрясающая игра от Microids — **Syberia**. Бесспорный "квест года": сюжет, графика, идея — все в Syberia было великолепно. Май подарил нам, кроме этого замечательного квеста, еще и **Duke Nukem: Manhattan Project**, а июнь — блистательный, но не без недостатков ролевик **Morrowind**, обзаведшийся еще до конца года expansion pack-ом (**Morrowind: Tribunal** появился в декабре).

На E3 iD-овцы показали альфа-версию **Doom 3** (которая по недосмотру в конце осени просочилась в Интернет, и теперь практически каждый желающий может насладиться 1-10 FPS нового мегахита и подумать о бренности всего сущего железа, а также о грядущих масштабных затратах на апгрейд;) и шикарный ролик оттуда же. Если все будет нормально, то новую часть **Doom** мы сможем увидеть уже в этом году. На все той же E3 Interplay объявила **Lionheart** — последнюю, похоже, свою RPG на движке Infinity. Выпустить в свет ее грозятся в первом квартале сего года, а ее анонс вы можете прочитать уже сейчас — на стр. 31. Летом все сходили с ума от жары и мегахита от Blizzard — **Warcraft III** (кстати, именно Warcraft III — "Игра года" по версии редакторов авторитетного сетевого издания GameSpot — их мнение не разошлось с мнением наших читателей).

В 2002-м компания преподнесла PC-геймерам и неприятный сюрприз: новый экшен-проект во вселенной Starcraft (речь идет, разумеется, о **Starcraft: Ghost**) будет только для консолей. Кроме того, летом появился и мощнейший ролевик **Neverwinter Nights**, как и было обещано. Вышла замечательная волшебная **Zanzarah** от немецкой Funatics, лично меня потрясшая очень и очень сильно.

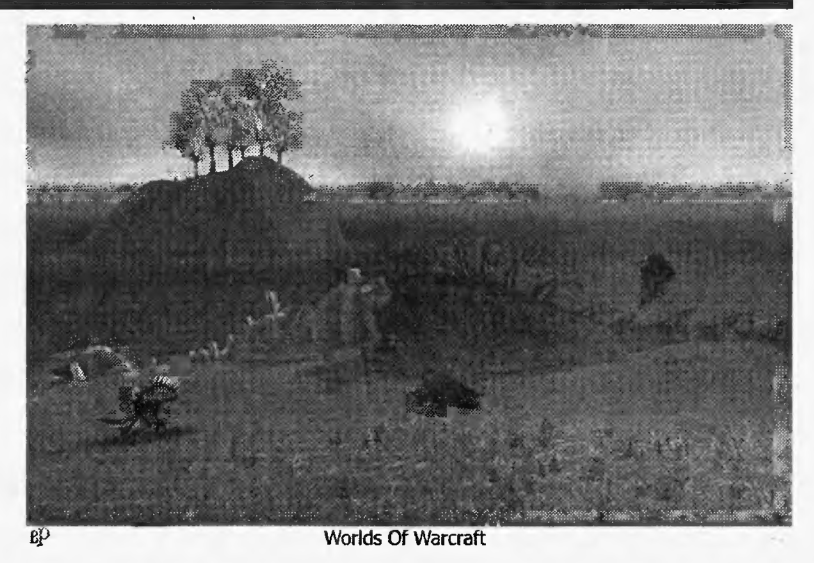
В августе обанкротилась **Appeal** (создатель **Outcast**), а Interplay снова "лихорадило" — ее акции упали ниже отметки в 1$. Новый стратегический проект от Westwood **C&C: Generals** перенесли на первый квартал 2003-го, а официальной локализации **Morrowind** так и не появилось. Зато в середине-конце сентября вышли хороший шутер **BattleField 1942**, отличная экшен-RPG **Divine Divinity**, не самый сильный сиквел **Icewind Dale II**, английская версия интересного ролевого проекта **Arx Fatalis**, оригинальная и стильная вещь под названиям **Mafia**. Не успели мы в это все переиграть, как грянул **Unreal Tournament 2003**, графическое оформление, огромные карты и адекватные "тормоза" которого произвели на игровую общественность сильное впечатление. Наконец-то появилась локализация **Morrowind** от "Акеллы". Кстати, официальные локализаторы поработали, в целом, хорошо — чего стоит только официальная локализация **Warcraft III** с ключом для доступа в Battle.net (5$ за лицензионную jewel-версию — это полный "атас"!), грамотные недорогие переводы **GTA3** и **HMM4**...

В ноябре, кроме свежей **NFS: HP2**, появился адд-он к Civilization III — **Civilization III: Play The World**, адд-он к российской sci-fi "леталке" **Шторм**, долгожданный и качественный сиквел **No One Lives Forever 2**, не менее долгожданный, но чуть менее оправдавший ожидания **Hitman 2**. EA Sports порадовала очередными "серийными" хитами **NHL 2003** и **FIFA 2003**, а Vivendi издала первый проект из целой плеяды игр по мотивам "Властелина колец" — средненький экшен **LOTR: Fellowship Of The Ring**.

Украинские разработчики GSC-GameWorld анонсировали свой интересный проект **S.T.A.L.K.E.R. — Oblivion Lost** (по мотивам "Пикника на обочине" братьев Стругацких, наш предварительный обзор вы можете прочесть на стр. 31-32), сообщили о переносе дат выпуска своих проектов на 2003-й разработчики **Championship Manager 4**, **Tomb Raider: Angel Of Darkness**, **Project IGI 2** и **Imperium Galactica III**.

"Под занавес" года появился отличнейший квест **Post Mortem** (от создателей Syberia), обзор на стр. 15, необычный **Soldiers Of Anarchy**, интересный, но не новый по части идеи (вспомним MW2;) **Mechwarrior 4: The Mercenaries** и масштабный **Age Of Mythology**.

Вот таким был ушедший год за номером 2002. Стоит отметить общую финансовую нестабильность (были сокращения в 3DO, EA, закрылась Appeal, в крайне тяжелом положении Interplay) на рынке — будем надеяться, что в этом году финансовые неурядицы обойдут игроделов стороной.


Worlds Of Warcraft


Worms 3

Freelancer


Deus Ex II

2003

Чего ждать геймеру от нового года? Безусловно, новых и ярких игр.

Нас ждут **Syberia 2** и **Broken Sword 3**, **Championship Manager 4** и **C&C: Generals**, **Colin McRae Rally** и **Commandos 3**, **CounterStrike: Condition Zero** и **Aquanox 2**, **Enter The Matrix** и **Freelancer**, **Gothic 2** и **GTA: Vice City**, **Halo** и **Heroes Of Might And Magic 5**, **Project IGI 2: Covert Strike** и **Lionheart**, **Master Of Orion 3** и **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**, **Postal 2** и **Splinter Cell**, **Star Wars: Galaxies** и **Tomb Raider: Angel Of Darkness**, **Worms 3** и **Xenus**, **UFO: ...** и **Unreal 2: The Awakening**, **Warlords 4** и **Демиурги 2**, **Ядерный титбит** и **Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения**...

Будем надеяться, что мы увидим в этом году великий и ужасный новый **DOOM III** и, может даже, чем черт не шутит, **Duke Nukem Forever** или даже **Max Payne 2**. Не исключено, что выйдет **Deus Ex 2** и **Worlds Of Warcraft** (правда, нам с него будет маловато радости). В общем, есть ради чего жить;) — оставайтесь с нами в новом году. А уж мы постараемся держать марку и оперативно снабжать вас разнообразной полезной информацией из мира игр и не только.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)



Matrix has you...

В этом году (по планам — в июне-июле, а потом — в декабре) на экранах появятся две новых части замечательного фильма "Матрица". Это "Матрица: Перезагрузка" и "Матрица: Революция" (в оригинале — Matrix: Reload и Matrix: Revolution соответственно). Похоже, друзья, нас действительно ждет нечто невообразимое. Джон Гаэта, руководитель команды спецэффектов новых суперблокбастеров, говорит, что во времена первой "Матрицы" просто не существовало необходимых технологий, которые нужны были для претворения задумок Братьев Вачовски в жизнь. Только спецэффекты в новых фильмах будут стоить более USD 100 млн (!!!), а семнадцатиминутную сцену в конце "Революции" создатели вообще называют самой потрясающей сценой в истории кино — она стоила более USD 40 млн, (это две трети всего бюджета первой "Матрицы").

Представляете, что нас ждет? А я не представляю %). Будем думать, что Вачовски и во второй, и в третий раз покажут "класс" и установят стандарты кино нового века. Ждать осталось всего ничего — меньше полугода. А если вам не терпится узнать побольше про новые "Матрицы", а также если вы хотите взглянуть на свежие трейлеры, то рекомендую зайти сюда (http://subscribe.ru/archive/rest.cinema.kinothemes/200212/27153531.html) и вот сюда (http://www.thematrix.com).

«ВР»-ПАРАД

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЕКАБРЯ

М	пред	гол.	игра
1	1	182	Warcraft III: Reign of Chaos
2	3	151	Grand Theft Auto 3
3	4	141	Mafia: The City Of Lost Heaven
4	8	119	Need For Speed: Hot Pirsuit 2
5	2	114	Unreal Tournament 2003
6	5	102	Fallout 2
7	7	95	Max Payne
8	6	84	Hitman2
9	14	82	Morrowind
10	19	65	Disciples 2: Dark Prophecy
11	12	65	ИЛ 2 — Штурмовик
12	*	63	Код Доступа: Рай
13	15	63	Neverwinter Nights
14	18	57	Return To Castle Wolfenstein
15	16	53	Heroes of Might & Magic 4
16	13	51	Medal Of Honor: Allied Assault
17	11	45	Civilization III
18	17	45	Serious Sam: The Second Encounter
19	*	41	Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead
20	*	40	Mechwarrior4: Mercenaries
21	*	38	Civilization III: Play The World
22	9	36	No One Lives Forever 2
23	20	35	Commandos 2: Men Of Courage
24	10	25	NHL 2002
25	*	23	Шторм: Солдаты Неба
26	*	21	Total Club Manager 2003
27	*	17	Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring
28	*	10	Soldiers Of Anarchy
29	*	7	The Great War 1914
30	*	5	NASCAR Thunder 2003
			Всего проголосовало 609 человек

Судя по всему, идея "ВР"-парада пришлась вам по душе — обещаем улучшать и усовершенствовать его и впредь, ну а вы не забывайте каждый месяц голосовать за любимые игры. Long live, ВР-парад!

Сначала — о лучшей игре последнего месяца уходящего года. Это — Warcraft 3 (1). И не удивительно — уже четвертый месяц на первом месте. Замечательная игра занимает достойное первое место. Не менее замечательная GTA 3 (2) снова дышит в затылок лидеру, не отстает и "идейный собрат" — Mafia: The City Of Lost Heaven (3) на третьем месте. Достаточно неожиданно "взлетел" на четвертое место Need For Speed: Hot Pursiut 2 (4), за ним с минимальным отрывом идет сильно потерявший в популярности Unreal Tournament 2003 (5). Не сдает позиций Fallout 2 (6), стабилен как скала Max Payne (7), немного сполз вниз Hitman 2 (8), а Morrowind (9), к моей превеликой радости, взлетел на девятое место. Замыкает 10-ку Disciples 2: Dark Prophecy (10) — поднявшийся почти на 10 позиций с прошлого месяца. Из десятки вылетили NOLF 2 (22) и NHL 2002 (10). Из новичков стоит отметить "Код доступа: Рай" (12), достаточно неожиданно взлетевший сразу на 12 место.

Итоги года

Теперь раздача "плюшек" по итогам года.

ACTION/ARCADA ГОДА

М	гол.	игра
1	91	Mafia
2	91	GTA 3
3	79	Unreal Tournament 2003
4	28	Medal of Honor: Allied Assault + add-on
5	26	Hitman 2: Silent Assassin
		Всего проголосовало 417 человек

Лучшим экшеном/аркадой вы, дорогие читатели, весьма справедливо назвали Mafia и GTA 3 (они делят первое место). Unreal Tournament 2003 занимает законное второе, а на третьем месте, с огромным отставанием от лидеров, окопался Medal Of Honor: Allied Assault + add-on (Spearhead).

СТРАТЕГИЯ ГОДА

М	гол.	игра
1	201	WarCraft 3: Reign of Chaos
2	36	Disciples 2: Dark Prophecy
3	33	Civilization 3 : Play The World
4	31	Код доступа: РАЙ
5	29	Sudden Strike 2
		Всего проголосовало 452 человека

"Стратегия года", разумеется, — Warcraft 3. Она ведет с потрясающим отрывом от занимающего второе место Disciples 2: Dark Prophecy и замыкающего тройку лидеров Civilization 3: Play The World.

RPG ГОДА

М	гол.	игра
1	170	Morrowind
2	114	Neverwinter Nights
3	40	Dungeon Siege
4	18	Icewind Dale 2
5	16	Divine Divinity
		Всего проголосовало 390 человек

"RPG года" вы сочли Morrowind (поддерживаю обеими руками;), совершенно справедливо второе место занимает Neverwinter Nights. На третьем месте с 40 голосами (против 114 у NWN) — Dungeon Siege.

СИМУЛЯТОР ГОДА

М	гол.	игра
1	119	Need for Speed: Hot Pursuit 2
2	30	FIFA Soccer 2003
3	27	MechWarrior 4: Mercenaries
4	21	NHL 2003
5	17	Sims: Unleashed + Sims: Vacation
		Всего проголосовало 286 человек

"Симулятор года" — Need For Speed: Hot Pursiut 2 (я плакаль), причем с огромным отрывом от занимающего второе место FIFA Soccer 2003 и Mechwarrior 4: Mercenaries на третьем.

ADVENTURE ГОДА

М	гол.	игра
1	99	Syberia
2	54	Петька 3: Возвращение Аляски
3	21	Штырлиц 3: Агент СССР
4	9	Хичкок: Последний дубль
5	7	Тупые пришельцы
		Всего проголосовало 214 человек

"Квест года", конечно, — Syberia. На втором месте с приличным отставанием — Петька и ВИЧ 3: Возвращение Аляски, а на третьем расположился товариц Исаев;) — Штырлиц 3: Агент СССР.

Теперь барабанная дробь и... игрой года по версии читателей "ВР" объявляется Warcraft III: Reign Of Chaos от Blizzard Interactive. Кстати, с ними в этом солидарны редакторы солидного онлайн-издания GameSpot и ваш покорный слуга;). С минимальным отставанием за Warcraft III следует GTA 3 — достойнейший проект, а на третьем месте расположился ветеран — постапокалипсический ролевик Fallout 2.

ИГРА ГОДА

М	гол.	игра
1	1098	Warcraft III: Reign of Chaos
2	1029	Grand Theft Auto 3
3	639	Fallout 2
4	623	Max Payne
5	493	Neverwinter Nights
		Результаты по сумме всех голосов предыдущих голосований

Вообще, стоит отметить, что затея раздавать всякие титулы ("что-то-там года, столетия, тысячелетия") довольно глупо — ведь каждому из нас по душе что-то свое, и некоторые игры просто невозможно сравнивать. Что лучше — Warcraft 3 или Morrowind, Syberia или GTA3? Так что, друзья, относитесь спокойнее ко всяким новогодним "раздачам слонов", в том числе и к нашей — самая лучшая игра это та, которая нравится вам. Нравится здесь и сейчас. Даже миллион леммингов иногда бывает не прав — не забывайте об этом.

Полностью результаты голосований вы можете посмотреть на сайте ВР.

Теперь о следующем голосовании. Мы решили, что Fallout 2 пора бы перевести в разряд классики, то есть считать ее той игрой, которая в оценке уже не нуждается, и потому из голосования она уходит, освобождая место для новых игр. То же мы решили применить и к аддонам. Так, например, Civilization III и Civilization III: Play The World мы решили совместить, и голосование за эти игры будет выглядеть так: Civilization III + Civilization III: Play The World в одной позиции. Как вам кажется, справедливо это по отношению к другим, самостоятельным проектам? Если вы будете против — вернем все на свои места.

Итак, получается, что из голосования вылетают:

NHL 2002
Шторм: Солдаты Неба
Total Club Manager 2003
Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring
Soldiers Of Anarchy
The Great War 1914
NASCAR Thunder 2003

А в гонку за призовые места включаются следующие 10 игр:

American Conquest
Beach Life
Combat Flight Simulator 3
FIFA Soccer 2003
Hegemonia: Legions of Iron
NHL 2003
Post Mortem
Project Nomads
Silent Hill 2
ГЭГ 2: Назад в будущее

**Николай "Nickky" Щетько,
(me@nickky.com)**

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● Ноутбук IBM 720 у.е. IP-115/32Mb/1.2Gb/cd 8x/FDD/modem 33.6/Sound/800x600 SVGA 12.1 -270 у.е. — 2519946

● Диск (4 in 1): Delta Force Land Warrior; CIA Operative Solo Mission(rt); Soldierof Fortune; Projekt IGI. Цена — 5000р. — 2883537 Дима (после 15:00 по будням)

● Газеты "ВР" за 2001 год. №2-5,7-12. За 3000руб. — (017)2221645

● Газета "ВР" №11,12(2000); 1-5,7,8,10(2001); 1,5(2002) в хорошем состоянии. — 488790 (Гомель) Андрей

● Sony Play Station (7модель), 2 джойстика, 1 memory card (15 блоков), 10 дисков. Все за 90 у.е. Срочно! — 2744343 Леонид

● CD для PC: SoF2; Evolva; Venom; Max Payne; Shogun; AvsP2. — 2716616 Сергей

● Диски: Windows XP- полная, русская версия самой мощной операционной системы. Новый — 5000руб. Большая медицинская энциклопедия, новый 5000руб. — 2798268 Дмитрий (с16:00 до 21:00)

● HDD: Quantum Fireball CX 6.4Gb в неисправном состоянии — 10у.е. И Quantum 1Gb c bad — 3 у.е. — 2798268 Дмитрий (с16:00 до 21:00)

● Продаю приставку "SegamegaDrive4" б/у в хорошем состоянии. Со всеми аксессуарами, кроме джойстика + 8 картриджей. Цена договорная. — 2713969

● Темы по англ. яз. абитуриентам, конверт с о/а + купон с б/о. — 220030 Минск-30 а/я 223

● Продаю компьютер. Модель: 486sx-25, 500Hz, клавиатура, мышь, все провода. Также монитор в нерабочем состоянии. Цена договорная. — (02240)54053 (звонить после 14:00)

● Процессор Intel Pentium II 450 MHz, slot 1, с кулером , б/у, 40 у.е., CD: игры, програмы, фильмы, энциклопедии, 1CD-2т.р. — 2680358 Виталик (будни до 24)

● Диски б/у в хорошем состоянии, стоимость — 3000руб. Counter-Strike 1.4, Max Payne, Renegade, X-com:enforser, Герои 4, Wolfenstein. — 2134605

● CD's с играми: UT2003, IL-2, HFSHP2, NBA 2003, Mafia, Harry Potter, Hitman2 и мн.др., фильмы. Цена от 1200руб. — 2492059, Алексей, 8(029)7520679, cd.rec@mail.ru

● Playstation (9 модель), 2 джойстика с вибрацией, memory card, 50 дисков. Срочно 100у.е. — 2208962 (после 16.30)

● Pentium-166/32RAM/HD1,1/2video/CD48x/SB16/m/kb/колонки — 100у.е. — 8(029)6268972

● Руль "Logic"3, педали. — 2648278 (после 15.00), позвать Сашу

● CD с играми: Fallout Tactics (3CD); Diablo2:LoD, Boldur'sGate MOD; Commandos (3 in 1); Штырлиц (2 in 1); Outwars (2CD); Казаки (2 in 1). — 2020281(14.00-20.00), Слава

● Athlon XP-1600+/DDR 256Mb/HDD 60/80Gb/Radeon 9000 64Mb/SudWoofer/Logitech MX300 изм.конф. — 2887397

● Монитор 17" ЛОС 7GLR 1024x85Гц 115у.е. — 2643398

● Celeron-850/GA-60XT/GF2MX[32Mb[/Seagate 20Gb/CD-R 50x/FDD/звук.колонки G-06/мышь+клав/Samtron 76е/принтер Lexmark Z33, все сразу, гарантия — 460у.е. — 8(029)6521739

● Pentium-133/32RAM/800Mb HDD/Video-S3Trio/CD-R(Hitachi)/звуковая ES1868/флопик.клавиатура.мышь. Без монитора, в хорошем состоянии, цена — 60у.е. возможен торг. — 8(0152)312902 (после14.00), спросить Егора.

● Ноутбук Pentium/PentiumII — 230/430у.е. — пейдж.2891212 аб.6216

● Компьютер с ПО (Windows, Word, Excel, игры, справочники, видео, музыка, Интернет, свежий антивирус и др. по желанию). — 2713694

● Playstation (10 модель), еще в упаковке. — 2078765 (после 18.00), звать Андрея.

● Мышь новую. Цена договорная от 8 у.е. — 2062574 Егор (после 16.00)

● Игровую приставку Сега Мегадрайв (упаковка, документы, переходник, инструкция). — 2869892

● Продаю CD-диски с играми и софтом (Fortess Europe, Emperor Battle for Dune, 4x4evo, Tank Racer, The X-files, Петька и ВиЧ спасают Галактику, Tomb Raider: Cronieles, Screamer 4x4, Вдребезги (сборник гонок) и т.д.). Если купите, могу записать на ваш CD-диск кучу рисунков, файлов, музыки и т.д. — 2061090 (после 7.00) Максим

● CD с играми: Max Payne, NHL 2002, Нечто, GTA3. От 2 до 3.5т.р. — 225058 Брестская обл., пос. Приозерский, Каменецкий р-н, 2-26.

● Приставку "Sega"с 4 картриджами в отличном состоянии (15 у.е.). — 8(015)2765103 (г. Гродно)

● Celeron 433/Epox/128Mb (PC-133)/Riva TNT2 32Mb/6Gb/Audio Creative/m/kbd. Цена 200 у.е. Покупателю до 15.01.2002 в подарок диск SOFII. — 2347888 Дима

● Sony Psone — 10-я модель, 30 дисков, 2 карты памяти+каталог, джойстик (annalog). Полгода б/у. Отл.сост., 115 у.е. Торг. — (256)28003 (г. Глубокое)

● Sony Playstation, 2 джойстика, 3 диска, 1 карта памяти, цена договорная. — 2451610 (после 15.00), спросить Влада.

● Компакты PC-3т.р. (все 1500); PS (50шт.) 2т.р. — 2315918 (после 16.00)

● GeForce2MX400. — 2315918 (после 16.00)

● Руль Microsoft Side Winder Force Feedback Wheel с вибрационными эффектами для PC из Германии. — 2465647

● Продаю видик с пультом, в хорошем состоянии. Цена 55 у.е. — 2286376 (после 15.00), Леша.

● Налетай! Разбирай! Принтеры лазерные OKI, б/у. — 2625010, спросить Александра.

● Продаю наушники, модель SBCHP090 Philips недорого или меняю на колонки. — 2286376

куплю

● Компьютерные комплектующие. — 2536271, п.2070000 аб.20210

● Компьютер, цифр. фото, лазерный принтер, монитор, диктофон и т.д. Можно б/у. — 5445436, 8(029)6569902

● Пинчане! Куплю Half-Life и CS на одном диске с ботами! Диск в хорошем состоянии. — 8(0165)364701 (после 15.00), позвать Антона

● Куплю оптическую мышь. Можно б/у. — 8(017)2613097 (только в субботу и воскресенье после 15.00)

● Журнал: Игромания №11(2002), обязательно с диском. Недорого. — 2012927 (с 17.00, кроме выходных), Леша

● ВР №№ 1,2, 9 (2000), №№3, 4, 11 (2001). Спецвыпуск "Страны игр" про Jagged Alliahce 2 (желательно с CD) за 1999г. — 8(029)6272371 или 2457439 (Павел)

● Диски. Разные: по цене от 1 до 2.5т.р. В особенности: Warcraft3: Reign of Chaos, Arcanum. — 225058 Брестская обл., пос. Приозерский, Каменецкий р-н, 2-26.

● Люди из Минска, help!!! Продайте мне сохранки к Final Fantazy 8 (для Play Station). У меня просто 1-й диск виснет. Еще куплю книгу Play Station Gold: RPG. — 2063375 Саша

● Куплю диск с лицензионным Starcraft: Broodwar. Или обменяю на что-нибудь еще. — 2858488 (Павел aka NIM)

● Любые квесты. Возможен обмен. — 8(016)4328894, Денис

● CD ЕШКО английский для начинающих или CD ЕШКО английский для среднего уровня. Куплю эти диски в любой точке Беларуси! — т.(0232)498485 Павел

меняю

● Телевизор Horizont 42CTV-510E на компьютер. — 2582528 (после 19.00)

● Более 1000 почт. марок (60-80г.г.) на сист. блок 486. Любые предложения. — (0163)416191 (г. Барановичи) после 16.00

разное

● Передаю привет всем геймерам Беларуси. В частности Nikrom@nt'y, @Lex'y, Terahekir'y и всему клану [red-man]. От Neo.

● Ищу любителей Ил-2 поиграть по сети. — 26443398 Вова

● Продаю CD "Антология аллодов 2002" Самому активному любителю этой игры. От вас -письмо и конверт с о\а. — 220025 Минск, ул. Слободская, 145-160. Гремучка

● Hallo всем геймерам славной школы №10 г.Гомеля! Отдельный привет player'ам нашего клана (B735), а именно: ClimS'y[st@n] и Fluer'y[M@X]; Sapog[@nd]; K@stus[Kostya].

● LG&GLOBAL, привет вам из кинологического центра! Скоро дембель, вот тогда и оторвемся. Пишите письма и не забывайте меня. Pretender.

● Установка и настройка ОС: Windows-95,98,2000,XP, запись на CDR/RW, HDD-игр, video, разного софта, сборка, решение проблем с выездом, подключение к Internet. — 2401120, 8(029)6701120

● **Shipun**(Андрей), позвони, помогу составить конфиг в Quake 3. Саня (Zen4).

● Привет Lordy, Nikony, Plimy, Crash Overaidy, Starshine от Kenta и Aslama Mashadova.

● Пламенный привет всем фанатам UT, UT2K3 в Гомеле. Особенно Yure_Kish'y, Grun'y, Doc'y, Gnom'y, Amok'y, а также Badaboom'y. От Dr. Death'a.

● Поздравляю всех геймеров с прошедшим 2002г. и хочу передать привет всем геймерам г.Лиды а, также комп. клубу "Arena". От Alfa Xyntera.

● Огромный хай моим друзьям, особенно Pluton'y, =Deimos'y, Acid'y, всем Highway'евцам и остальному продвинутому народу. Unreal & Csrike forever!!! Shaman.

● Передаю привет всем Counter-Striker'am г.Дрогичина, клану [pod] Gosty, Helishy, Murdery, клубу "Plazma" [pod]*Despot

● Огромный привет всем любителям CS, особенно клану U-571 и геймеру Awatar'y. Еще желаю успехов Рогачевскому клубу Next и администратарам Диме, Володе, Лизе, Ане. Zombie(S)

● Огромный привет всем геймерам Белоруссии! Отдельный привет Kv@ker'y, V@ld'e, Denisk'e, N@yk'y, S@my и [kill]max'y от ~'NeoN'~'a.

● Передаю привет всем крутым стратегам и Quake'рам г.Солигорска, а конкретно: Kamikadze, Doctor[2000]. Надо встретиться. <<<Steals>>>. Встреча в Арене.

● Помогу написать config по Qake3Arena. Просьба круглым Lammer'ам не звонить! — 510121, Саня (aKa KuCA)

● Установим программное обеспечение и офисные программы, а также настроим ваш компьютер и устраним неполадки. — 2701950 (Спросить Дмитрия)

● Привет геймерам Ганцевич. А в частности, Veremey'ю, Ganc'y, FogZeL'y от Vizor'a.

● Привет всем! Подкиньте, пожалуйста, пару кодов к играм Mafia и Return to Castle Wolfenstein! Заранее спасибо. Передаю привет латерам — Mr.Барсик и Soldier. — г.Минск, ул. Соловецкого, 37-63, тел.2642121

● Огромный привет геймерам компьютерного клуба "Arsenal" города Лиды, особенно Grindersa, Kip'e и админу Татьяне. KOMP@$.

● Передаю огромный привет всем геймерам Минска. Особенно Killer-у, D@nger-у, M@x-у, [MA3]Hunter-у, Tymur-у, Virus-у, Angel-у. HomoS@Piens.

● Помогу в установке ПО, игр, системы, настрою быстро и качественно. Возможно сопровождение, консультации. Недорого. — 8(029)7509098

● Вступлю в клан или клубную команду по Quake3:Arena. Имеется вполне неплохой опыт игры! — 8(017)2520194, Стас (Mouse)

● Большой привет CounterStrike'рщикам г.Солигорска. Особенно KIM'y Magic'y и др., а также клубу "Лабиринт". Всех с наступающим! DJ.Bander.

● Передаю привет всем поклонникам CS; QIII; Unreal, в особенности: ManDariNy, Dantisty, Piloty, Hirurgy, GenekoloGy, LOTOSy, 4yBaky, Смерти, Тени и всем, кто меня знает! Sloot.

● Люди добрые, подкиньте коды на CS. — 224020 г.Брест, ул. Янки Купалы, 60-94, Flans'y

● Здравствуйте! Мой ник @@@***[DJ]Hacker***@@@. У меня возникли трудности в установке Counter Strike 2 Killer Edition. Как установить эту версию этой клевой игрушки? Пока! — 2556688

● Подкиньте коды к Counter Strike и серии игр The Sims. Можно в обмен на коды к другим играм. — Гродненская обл., ул. Советская, 21-31, Anonim'y.

● Разорву в щепки ламеров из клуба Steath. Клуб Armaggeddon жаждет крови и побед. Трепещи, Immortal, павший воин восстал из мертвых и жаждет встречи с тобой! (Topor).

● Поздравляю моего лучшего друга Коляна AKA "!Nick!" с Днем рождения. Удачи во всем (в т.ч. в Контре)! До встречи в клубе! Или в школе :(. Твой friend Вова AKA Angmar.

● Огромный привет геймерам всего мира, а также отдельный привет лучшим Counter Striker'am Беларуси: Naxel'ю, Yurik'y, Hammer'y, R@ul'ю, Shrek'y и Andrew. Ваш друг — Diesel.

● Я хочу передать привет всем геймерам СШ №91 г. Минска, в частности: Мао, Муна, Killer, Snaik, Jaryk, Stepan — ваш одноклассник "AAA".

● Сканирование качественно, ответственно, любой обьем. — 8(029)6341601

● Передаю огромный привет клубу Profy г. Минска, а также Gans'y, Dinamo, Kamikadze, Sailor'y, @k'y от Crazy @Lësnki.

● Все, кому нравится Fallout, пишите мне на e-mail: pepper_mega@inbox.ru. P.S.: Привет Tiko, Fullakki, Sharki, Valik, Zapaytan, Dan, Larin и другие Godы моего класса! (Tiko Бажи). Pepper (Вашчика).

● Привет всем "Counter Strike'рам" г. Минска. Особенно клубу "Combat" и геройщику "Pahan'y" от Alex'a.

● Headshot всем анриллерам г. Гомеля! Hi всем квакерам! Привет [UnrealClan]: [UC]<(:Sp@wn:)>[UC]*$lime*, Oleg'y, от [UC] (#R@bid_wolf#)! Кто хочет Game 2x2UT, мыльте wolf1988@mail.ru.

● Хоть ты лопни, хоть ты тресни, GTA на первом месте!! Вот, пожалуй, и все:-). Anonim.

● Pity из Бреста, поздравляю тебя с Новым Годом! Всех благ! А также привет СШ№32 г.Минска. Особенно: Алексею, Роману и книголюбу Дмитрию! Алексей aka Kotranes.

● Хочу поздравить своего лучшего друга Virusa с днем варенья и пожелать всего наилучшего, а также передать привет любителям игры Batt/Efildig42.

● Приму в подарок изношенные или "кривые" мыши и клавы. Буду особенно признателен! — 2625010, спросить Алексиндра.

переписка

● Привет! Всем фанатам и поклонникам Diablo II LoD и Counter Strike. Пишите, отвечу всем 100%. — 220109 г.Минск, ул.Павловского, 32-49, Филу.

● Привет!!! Всем, кто играет в Quake 3 Arena, Diablo II LoD, Starcraft. Пишите, отвечу всем, особенно K@bal[sv], который переписывается с Эди С. — 220109 г.Минск, ул.Павловского, 34-44, Космос.

● Кто хочет узнать коды к играм Warcraft III, Heroes 3, GTA 3, Counter-Strike, Starcraft. Пишите по моему адресу! — 220086 г. Минск, РБ, ул. Калиновского 70-222.

● Привет всем геймерам! Хочу переписываться с фанатами прекрасной игры Disciples 2: The Dp и обсудить особенности ее прохождения. — г. Минск, ул. Кальварийская 56, корпус 1-72.

● Хочу переписываться с людьми, кто любит Internet и стратегии. — e-mail: EdRENBATON2@yandex.ru

● Все, кому не хватает общения, фанаты правильной музыки (rock/metal), философы, опытные геймеры и просто хорошие люди, пишите. — 246042 г.Гомель, ул. Ильича, 85/28, Андрей (Shaman)

● Если ты что-то смыслишь в CS, пиши на мыло. — real_maximus@tut.by

● Привет фанам CS, Battlefield1942, GTA III и UT2003! Все, кто знает коды и фишки, пишите, отвечу! — 220047 Минск, Нестерова 59-234, Андрей

● Привет Всем! Фанаты Counter Strike, GTA3, Max Payne. Давайте переписываться. Ответ — 100%. — 211030 Витебская обл., г.Орша, пр.Текстильщиков, 28-63, Gladiator.

● Юный квакер ищет друга для переписки! Всем, кто знает различные замесы в Q3A, пишите, вам обязательно ответят! — 220660 Столбцы, ул.Энгельса, 4а-11, [v]jclan

● Хочу переписываться с новичками и мастерами в составлении компьютерных игр. Пишите! Ответ на 100%. — 211440 г. Новополоцк, ул. Дружбы, 19-64.

● Знаю все коды почти ко всем играм! И имею желание поделиться ими со всеми желающими! Звоните: — код Лиды+ 54653, позвать Яна или Kolobka, желающие — сестру=) Bye! Имя сестры — Юля.

● Лидские Halflife'ры, если вы считаете, что вы лучшие, звоните! Быстро обломаю! =) P.S.: Если никто не позвонит, буду считать себя Самым Лучшим Халфером! =) — 47745 (г. Лида) Павел

● Поклонники Dreamcast'a, фанатеющие от Shenmue, Skies of aradia, и просто крутых игр, пишите, ответ 300%. — 210035 г.Витебск, ул.Терешково, 18-2-65, Woody, 2830407 — Дима.

● Фанаты Half-Life и Counter-Strike, и все, кто увлекается компьютерами — давайте переписываться. Привет Rain'y и всем контерстрайкерам Барани, особенно SL@Sh, CR@Sh, BUSh. — E-mail: spc@tut.by, [Power-screen] Evil SPC

● Привет всем геймерам Heroes III. Хотел бы завязать переписку с любителями этой игры. — г.Гродно, ул.Фолюш, д.15/198, кв.27, Shreky.

С Новым Годом! С Новым... [выпуском "ВР", счастьем, взлетом, успехом, экзаменом, — нужное подчеркнуть]!

Отстрелялись, стало быть. Как в биатлоне, знаете ли. Бежишь, бежишь, бежишь... И так каждый день. Изо дня в день. Порой встречаются на пути испытания — это мы добегаем до огневых рубежей. За промахи наворачиваем штрафные круги, крутимся, как белки в колесе, и все для чего? Пройти круг, уйти на следующий? Чокнуться бокалами с соперниками/коллегами, пожелать им всем-всего, выслушать аналогичные пожелания в свой адрес и снова вперед, на лыжню будней? Да, похоже, что так. Что ж, желаю вам всем, друзья, всего самого лучшего в Новом Году, на новом кругу нашей дистанции, нашего пути. Пути длиною в жизнь. Пусть снег под лыжами будет только помогать движению, пусть бежать будет легко-легко. Пусть на огневом рубеже (дай бог, чтоб их было поменьше) не дрогнет рука и не подведет глазомер. Пусть у вас будет побольше друзей и поменьше соперников. С Новым Годом, вас! И пусть он будет лучше старого — пообещайте себе приложить для этого все усилия. Ок?

С размышлениями и пожеланиями "вкатываемся" мы с вами, в новогодний, январский выпуск "ВР". Как видите, мы немножко потолстели, стали, надеюсь, интереснее и я все так же с нетерпением жду ваших писем, ваших предложений, пожеланий, суждений, вопросов в своем почтовом ящике (me@nickky.com). А теперь почта (прошлогодняя, правда).

[Шепотковский Иван AKA CF]
Привет, виртуальные радости. Привет дружище Nickky.
Являюсь постоянным читателем вашего отличнейшего издания. Очень много нахожу в нем полезной для себя информации. Очень рад я сам и многочисленные мои друзья, что вы увеличиваете свой объем, и мы готовы выложить любое количество белорусских рублей за январский выпуск ВР:).

И вот он, наконец, появился — делитесь впечатлениями, друзья.

Каждый раз, когда удается полазить в сети, попадая на какой-нибудь приставочный сайт, возникает непреодолимое желание приобрести Playstation2, однако пройдясь по торговым точкам, в глаза сразу бросается полное отсутствие дисков для нее. Не выразишь ли свое авторитетное мнение насчет моей затеи? Стоит ли купить эту замечательную платформу прямо сейчас и дожидаться появления на нашем рынке дисков для нее, играя в игры для первой и просматривая DVD, или стоит подождать? А может быть, пираты уже добрались до игр для нее, и в Москве уже можно приобрести заветные диски?

Лично я бы пока подождал. Насчет ломанных дисков — не в курсе.

И вообще разъясни, если несложно, проблему взаимоотношения нашего рынка с игровыми приставками. А то невозможно достать ничего кроме дримкаста. Обидно...

Спрос рождает сам знаешь что. Пока желающих прикупить себе PS2 не много, соответственно в массовой продаже нет ни самой приставки, ни игр для нее.

Как думаешь, ситуация изменится или будем играться во вторую сони, только когда японцы с французами будут уже вовсю осваивать третью?

Очень может быть;-/

Пользуясь случаем, поздравляю весь ваш коллектив с Новым Годом, желаю всего и побольше:). А также продолжать выпускать ваши газеты такими же интересными, востребованными и только увеличивать их объем.

Спасибо. Постараемся стать лучше в Новом году.

[BasiL]
Приветствую тебя, многоуважаемый Nickky. С вашей газетой познакомился еще в далеком '99.

Шаман, однако! А я вот, тормоз, первый номер лишь в 2000-м застал;).

Хорошая газета. Очень. Меня заинтересовало письмо Дениса Куделка (N11, 2002). Знаете, почему мы не создаем игры? Потому что мы одиночки. Каждый из нас думает, что может сделать игру. Да, идеи есть. Но не в программировании дело. Чтобы сделать Игру, нужно быть не только программистом и фанатом своей идеи,

Замечу, что надо быть очень хорошим программистом...

но и художником, и музыкантом.

И продюсером, и 3D-аниматором, и менеджером по рекламе, и координатором... Короче, одному человеку Игру (т.е. крупный коммерческий, не Shareware, проект) создать практически невозможно (редкие исключения, вроде ADOM, не в счет).

Кто из нас, положа руку на сердце, может сказать, что в нем есть все четыре составляющие?

Четыре — это минимум. Самый-пресамый минимум.

Конечно, можно сделать игру и без музыки, и без графики, но это будет не игра нашей мечты. Я сам был, как Денис, — и только когда столкнулся с этим делом более-менее вплотную, понял: одному тут почти ничего не сделать. А брать из Интернета любые модели/текстуры/спрайты/треки любой дурак сможет.

Так объединяйтесь же, белорусские игростроители! Где вы, о программисты, художники, аниматоры, музыканты (пусть непрофессиональные — все равно)? Мы постараемся посильно помочь этому делу, но пока реальных подвижек я не вижу.

P.S. Почему нет викторины?

Будет. Очень скоро будет.

P.P.S. А Duke Nukem'а я тоже люблю.

[HvosT AKA Артем Дащинский]
Здравствуйте "ВР"! Особенный привет Вам Nickky. Я бы хотел вступить в спор с Creature. На самом деле не все геймеры и хакеры такие уж и необразованные!

Да неужели? Вот ведь незадача! [почесал затылок с задумчивым видом]

Возьмем к примеру меня:)) Я, в свои 12, не считая русского и белорусского, знаю английский, иврит, начал учить итальянский. А насчет книг... хотя бы по школьной программе (средние классы) Вы должны были читать и Лукьяненко, и Стругацких, да и многих других (в том числе и классика:).

Лукьяненко вошел в школьную программу?!;) "Не верю" (С) А из Стругацких, коль мне не изменяет память, в программе только "Понедельник начинается в субботу" — явно не самое сильное их произведение.

Делай выводы... Morgul, Sauron ему не нравятся... да ты свой ник хоть раз читал?! Ну вроде все...

Он его не только читал, он его еще, не поверишь, писал;).

P.S Нанесу несколько телесных повреждений, несколько ножевых ранений и т.д. Приговор — пожизненное чтение "ВР":)

Хех. Экие вы жестокие.

[Bloor, bloor@tut.by]
Хотелось бы спросить читателей ВР: сколько можно спорить? Одни спорят о том, что же лучше — квейк или унрил, другие о том, что кто-то делает вид, будто он читает книги, а на самом деле ничего не читал в своей жизни кроме "Властелина колец"! Конечно, в споре рождается истина, однако не в таком же! Заходите на любой чат и спорьте. Зачем же портить драгоценное место в газете.

Споры — занятная штука. Особенно, если стороны ведут себя корректно и доводы свои тщательно аргументируют. Наблюдать за хорошим спором — одно удовольствие. Да и поучаствовать иногда интересно бывает.

И я хотел бы вам сказать одну простую истину: не важно, в какую игру ты играешь, будь это квейк или унрил; не важно, какую книгу ты выбираешь и читаешь, будь это "Война и мир" или "Гарри Поттер". Самое главное — будьте хорошими людьми. Человека составляют только его поступки.

Подписываюсь. И, не удержавшись, предлагаю новую тему для "споров" — критерии хорошего человека. Каковы они? Что значит вообще в вашем понимании "быть хорошим"? Помогать старушкам на улице? Бить морды "за компанию", а потом терзаться угрызениями совести? Или как? Ну-ка, поделитесь соображениями, люди добрые. Чтобы не совсем уходить в оффтопик, предлагаю рассказать еще, каким, по вашему мнению, должен быть "хороший любитель компьютерных игр" или "хороший геймер".

[[md]S]
Hi, многоуважаемый Nickky! Глубоко удивлен заявлением BloodMash-а о том, что коды в играх не нужны. Очень даже нужны. Но вопрос: "Кому?" Если у человека есть куча времени на прохождение игры, да и просто игра не напрягает, то коды не нужны.

А если игра напрягает, то зачем себя мучить?;)

Но! Пример: человек пришел из школы\универа уставший. Играться в сложную, напряженную гульку не хочется. Вводим читы, и — о чудо! — геймплей игры существенно упрощается, и тяжелая, напряженная игра превращается в легкое времяпрепровождение. Главное — не переусердствовать. И тогда интерес к игре не уменьшится, а, наоборот, возрастет. Кстати, читы — единственное спасение новичков и откровенных ламеров. А еще время прохождения игры уменьшается в 1,5-2 раза. Подумайте:)

Вот об этом-то я всегда и толкую. Не всегда коды, кряки и трейнеры такое уж зло, каким его выставляют поборники "Fair play". Так что подумать действительно не помешает. Навеяло: "— Товарищ Сталин, арестовали вашего двойника! — Расстрилять! — А может, подумаем, товарищ Сталин, усы сбреем ему? — Харашо. Падумаем, сбреим усы и расстриляем.":)

P.S. Команда "LA-LA" многим не знакомая, играет просто отстойно! Как в "Контру", так и в "Анрил". Проверено. [md]S [md]Z вызывают "LA-LA" на дуэль... Бойтесь:).

Будем знать.

[Melkor_from_Belarus]
Вот купил я последний номер ВР, на душе радость, и вот:
1) Уважаемый Creature в своем письме пишет, о том, что геймеры читают только Толкиена и, может быть, еще нескольких авторов. Так вот ЭТО неправда. Даже в рубрике "Наша почта" люди пишут, что читают: Толкиена, Перумова, Стивена Кинга, Р.Желязны, Гаррисона, Стругацких, etc. Может, стоило бы уважаемому читателю быть более внимательней?

Точно. Вообще есть такая замечательная присказка "отучаемся говорить за всех". Это всех касается;).

2) Никто не хвастается, по моему скромному мнению, люди просто говорят, что книга просто очень интересная, автор хорошо пишет, и вот пролетела еще одна ночь, за этой книгой.
3) Почему-то в списке авторов я не заметил культовых писателей: Р.Желязны, У.Гибсон, Р.Хайнлайн? Ведь у них очень классные книги (Хроника Амбера, Нейромант и еще очень много всего вкусного).

Да, культовых и просто хороших писателей много, и всех не упомнишь, тем более в одном небольшом письме. А всех любителей приятного чтения, кстати, приглашаю в "РЧ" — рубрику о книгах и писателях.

4) Для меня уже много времени существует классная система PC+книги (читаешь исторические романы — играешь в Shogun, Medieval; после уроков истории — Civilization, фэнтази — RPG, Fallout, Deus Ex — Гибсон; список можно продолжать и продолжать, всегда найдется, что скомбинировать.)

Интересная мысль, кстати:).

[Демчук.А.Я.]
Здравствуйте ув. газета, а также тов. Nickky. Взяться за клавиатуру думал давно, но руки дошли только вот сейчас. Хотелось бы поделиться некоторым геймерским опытом. Во-первых, основные расходы геймера сводятся к двум статьям: покупка новых дисков и комплектующих. Как ни кажется большой цена винта гигов на сорок, все же на диски приходится довольно большая их часть (в смысле расходов).
Как сэкономить на дисках? Тут ответ однозначный: играйте только в те игры, в которые стоит играть. И только не думайте, что это очевидно: в свое время я думал, что Real War крутая стратегия, пока не узнал Starcraft.
А натолкнуло меня на мысль написать письмо предложение одного знакомого моего друга о продаже мне по цене 5000 ну совершенно лажовых игрушек. И вы представляете, этот гад мне втирал, что "Империя муравьев" (не помню точно) минимум в раз сто лучше Старого и т.п. Тут уместен один совет: читайте ВР или, если денег много, то и другие издания.

Есть еще один хороший вариант — купить домой писалку (CD-RW драйв). Все интересные вещи брать напрокат или у друзей и писать на матрицы. Стоят CD-R примерно в три-пять раз дешевле обычной штамповки, CD-RW чуть дороже, но зато их можно использовать много раз. Так что подумайте, особенно в свете постоянного снижения цен на пишущие приводы.

Кстати, интересная тенденция в высокобюджетных компьютерных изданиях (как ни нравится мне виртуалка, я таким ее не считаю): очень плохие игры (если не сказать хуже) почти никогда не оцениваются низко. С чего бы это? Хотелось бы узнать мнение читателей и авторов (последние — не злорадствуйте).

Сколько заплатят, столько и поставят;). Честно говоря, лично я не верю доброй половине (а то и почти всем) "глянцевых" журналов о компьютерах. Заплатит заинтересованная фирма лишнюю копейку журналу/обозревателю, а он, глядишь, лишнюю "звездочку" в обзоре программы/железки нарисует. Читатель почешет в затылке и купит ту железку, которую в солидном журнале ему посоветовали. Так что ко всем этим обзорам, сравнениям и тестам стоит относиться со здоровым скептицизмом, а доверять первым делом нужно себе и своему чутью. Если отсутствует — развивать.

Да, кстати подскажите, заядлые фанаты симуляторов и хэк-слэшев, как вам удается оторваться от этих гулек, конца ведь у них нету?

Они и не отрываются, хе-хе. А отсутствие "обычного окончания" сильно подстегивает к самосовершенствованию в этих игрушках.

[Липский Тимофей AKA Tommy]
Здравствуйте, уважаемые и почитаемые редакторы газеты "Виртуальные радости"!

Ну, у нас вообще-то [пока] только один редактор;). Но все равно здравствуйте, добрый человек!

Читал я вашу газету на протяжении 2 лет. Все, в общем, О.К. Решил я вам написать. Многие мои друзья говорят: "Я так люблю и хорошо играю во все части "героев" (кроме 4), а четвертая такое фуфло, даже в сравнение с другими частями не идет". Я, конечно, не спорю, что третья лучше, но какой же ты нафиг "хороший" игрок в "героев", если не признаешь четвертую часть игры (не худшую, на мой взгляд)?

Может, он просто "хороший игрок в третью часть Героев"?;)

И так со многими играми. Люди, где вы?

Точно, где это вы все подевались? Эгей! Люди! Ау! %)

Каждая игра с хорошей "родословной" не достойна оставаться без внимания, сколько трудов уходит на одну более или менее хорошую игру. Аж душа болит. У меня все. Да, кстати, правда ли, что в 2003 выйдет новая часть "Героев"?

Правда. Только, надеюсь, что она снова будет такой же мощной, такой же революционной, как третья часть.

Привет: НОЧЕРУ, STRIKERу & 13-ому.

[Шушкевич Егор]
Привет, Виртуалка! Пишет вам житель Волковыска Егор. Я с большим удовольствием читаю каждый номер газеты. Она для меня словно луч света в темном царстве. Ваша газета, наверное, самая лучшая в Белоруссии. Выписываю ее уже два года. Моя самая любимая игра Starcraft, у меня есть друг Витя У., он фанатеет от Контры, и потому мы вечно спорим, какая игра лучше, но мы никогда не спорим из-за газеты. Наша любимая газета — Виртуальные радости!

Вот такое вот позитивное письмо — и да устыдятся товарищи, не перестающие критиковать нас по делу и без;). Вот, видите, есть люди, которым "ВР" нравится от начала и до конца.

Спасибо, Егор, за теплые слова!:)

"Н@ша почта" продолжает жить и развиваться — каждый месяц нам приходят дюжины и дюжины писем именно в эту рубрику. Не стесняйтесь и не ленитесь — высказывайте свои пожелания и предложения. Если мы сочтем их разумными и своевременными, то, без сомнения, они будут оперативно претворены в жизнь. Помните, что и вы можете повлиять на обложку и содержание нашей газеты. А посему — пишите. И до встречи в феврале.

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

Содержание ВР'2002

За третий год жизни нашей газеты, в ней было опубликовано множество разнообразных материалов, к которым, возможно, многие читатели захотят вернуться и впоследствии.

Можно, разумеется, заглянуть на сайт нашей газеты http://www.nestor.minsk.by/vr и поискать интересующий материал там, но зачем тратить время и деньги, если под рукой есть подшивка "ВР" и эта статья?

Координаты статей представлены в формате "Nx(y) z", где x — номер "ВР" (2002), y — страница(-ы) в этом номере, z — автор материала.

В таблицы не вошли: новости, арена, вопросы и ответы, рубрики "Путеводитель online", "Клубная жизнь" и "Н@ша почта".

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Авторы			
A	Андрей Егоров	MG	Morgul Angmarsky
AD	Александр Дубовик	MP	Юрий Ш. [CC]_Morpheus
AR	Дмитрий Гордейко Archangel	N	Николай Щетько Nickky
BL	Алексей Волчок BladeL	NS	Никита Щетько Fak
D	Дмитрий Рыжиков	R	Виктор Зайковский Roll
DI	Дмитрий Саевич Dimasan	S	Иван Ковалёв SilentMan
DN	Глеб Тимошук Duke Nukem	SG	[SG] -=Dread=-
DS	Алексей Бобрик Destructor	SH	Евгений Змушко Shade
F	Анатолий Альфер Fly	SM	Кирилл Щербач Sahem
K	Алексей Бурдыко Knes	T	Виктор Цыдик Torn
L	Leviafan	V	Vincent Veno
M	Антон Костюченко Meibel	VM	Вадимка Милющенко
MA	Maniac	W	Константин Wren
		YS	Юрий Соловьев

ИГРЫ НА PC

Название игры	Preview	Обзор	Прохождение/guide	Коды
2150: Полет Валькирий (Heli Heroes)		№9(7)SH		
4x4 Evolution 2		№2(8)S		
Age Of Empires				№1
Age Of Empires II				№7
Age Of Mythology				№12
Age Of Wonders 2: The Wizard`s Throne		№8(8)MG		№8
Aliens Vs. Predator 2				№3
Aliens Vs. Predator 2: Primal Hunt		№9(7-8)L		№9
Ancient Conquest				№9
Aquanox				№5
Archangel				№12
Arx Fatalis		№9(9)R		
Atrox				№7
Bandits: Phoenix Rising				№10
Battle Realms		№1(8-9)K		№9
Battlefield 1942		№12(22)N		
Battlezone 2				№6
Beach Life				№10
Blood 2: The Chosen				№10
Blood Omen 2		№6(9)K		№8
Capitalism 2				№5, 7
Celtic Kings: Rage Of War				№12
Championship Manager 2001-02			№9(18, 20)DI	
Civilization 3				№4
Comanche 4				№3
Command & Conquer: Generals		№8(23)DS		
Command & Conquer: Renegade		№4(9)DS		№5
Command & Conquer Gold				№4
Commandos 2: Men Of Courage				№1
CounterStrike			№2(9), 4(18)AR	№1
Crusader Kings	№11(23)MG			
Cultures 2				№7
Darkstone				№4, 10
Deer Avenger 4		№2(8)S		
Delta Force: Task Force Dagger		№8(7,24)T		№8
Deus Ex 2	№9(23)DS			
Diablo 2			№10(22)SG	
Diggles: The Myth Of Fenris		№5(9)N		
Disciples II: Dark Prophecy	№1(24)D	№3(8-9)L		№3
Divine Divinity		№11(8)N		
Duke Nukem: Manhattan Project				№9
Duke Nukem Forever	№7(23)DS			
Dungeon Keeper 2				№1
Dungeon Siege		№5(8-9)K		№6
Emperor: Battle For Dune				№7
Empire Earth				№3
Europe Universalis 2				№4
F-22 Lightning 3				№12
FIFA 2002				№7
FIFA 2003				№12
Freedom Force		№5(6)R		
Global Operations		№5(21)AR		
Gore				№8, 9
Gothic		№3(7)K		№6
Grand Theft Auto				№11
Grand Theft Auto 3		№6(7)L	№10, 12(13)SM	№7
Half Life: Opposing Force			№10(13)SM	
Heavy Metal FAKK 2				№5
Heroes Of Might & Magic 3: Shadow Of Death				№12
Heroes Of Might & Magic 4	№2(24)DS	№4(7-8)D		№5
Hitman: Codename 47				№1
Hitman 2: Silent Assasin	№5(24)R	№11(6)R		№11
Homeworld				№11
Icewind Dale II		№11(9)R		№11
Independence War 2: Edge Of Chaos				№12
Jagged Alliance 2				№7
Jedi Knight 2: Jedi Outcast				№5
Kohan: Immortal Sovereigns				№5
Kreed	№7(22)R			
Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring		№12(9)MG		
Mafia: The City Of Lost Heaven		№10(8)L		№11
Majesty				№4
Martian Gothic: Unification				№4
Max Payne			№11(13)SM	
MechCommander				№9
Mechwarrior 4: Mercenaries		№12(7)SH		
Mechwarrior 4: Vengeance / Black Knight		№8(9, 24)T		
Medal Of Honor: Allied Assault		№2(6)N		№3
Medieval: Total War		№10(9, 23)MG		№10
Midtown Madness 2				№2
Might And Magic 9		№4(6)N		№6
Monster Hunter				№10
Monsterville				№5
Morrowind		№6(8, 23)N	№7(9,18), (18)N	№6
Moto Racer GP				№9
Myth 3: The Wolf Age				№2
Need For Speed: High Stakes				№2
Need For Speed 2: Hot Pursuit 2	№7(24)DS	№12(6)YS		
Need For Speed 3				№4
Neverwinter Nights		№7(7)K		№8
No One Lives Forever 2		№11(7)K		№10
Nox				№2
Operation Blockade		№7(8)L		
Paris-Dakar Rally		№2(8)S		
Planetside	№10(24)DS			
Prisoner Of War				№10
Project Nomads				№12
Quake		№2(9)		
Quake 3: Team Arena				№5
Quake II				№12
Railroad Tycoon 2				№1
Rainbow Six				№9
Red Alert 2: Yuri`s Revenge			№1(20), 12'01NS	
Red Faction				№7
Red Shark				№6
Republic: The Revolution	№9(24)DS			
Return To Castle Wolfenstein		№1(7)N		№1
Re-Volt				№1
Rock Manager				№10
RollerCoaster Tycoon II				№12
Runaway: дорожное приключение			№11(18-19)S	
S.T.O.R.M.				№3
S.W.I.N.E.				№2
Secret Service: In Harm`s Way				№2
Serious Sam: The Second Encounter [2]		№3(6)K		№2
Settlers 4: Mission Pack				№2
Settlers 4: Trojans				№7
Shadow Force: Razor Unit				№4
Ski Resort Tycoon 2				№2
Soldier Of Fortune II: Double Helix		№6(6,23)R		№6
Star Wars: Galaxies	№9(22)DS			
Starcraft				№12
Stronghold				№3
Sudden Strike II / Противостояние IV		№10(9)SH		№10
Superbike 2001				№4
SWAT 4: Urban Justice	№4(23)D			
Syberia		№9(6)VM	№10(18-19)S	
Tactical Operations: Assault On Terror		№6(6)AR		№7
The Great War 1914		№12(23)SH		
The Sims: Hot Date				№2
The Sims Unleashed				№12
The Thing		№10(7)L		№10
Tony Hawk`s Pro Skater 3				№5, 8
Traffic Giant				№2
Trains And Trucks Tycoon				№9
Unreal Tournament			№3(17)MA	№8
Unreal Tournament 2003	№3(23)M	№11(22-23)M		№11
Unreal Tournament 2003 Leaked I	№8(22)M			
Valhalla Chronicles		№9(9)SH		
Venom				№6
Venom Wing				№9
Warcraft 3	№3(22)N	№7(6)T	№6(22)NS	№7
Warlords: Battlecry		№4(8)R		
Warlords 3				№11
Warrior Kings		№5(7)AR		
Wizardry 8				№2
World War 2: Iwo Jima				№5
World War 3: Black Gold				№2
Zangband			№2(22-23)SG	
Zanzarah: The Hidden Portal		№10(6)N		
Арчи Барелл. Дело N2: Казино Golden Palace			№6(19)S	
Атлантида 3			№2(18-19)S	
Вовочка и Петечка			№3(18-19)S	
Дальнобойщики 2			№5(22)S	№4
Демиурги / Etherlords		№1(8-9)N		№4
Демиурги 2 / Etherlords 2	№12(23)MG			
Златогорье 2	№6(24)R			
ИЛ-2 Штурмовик		№2(7)NS		№6
Казаки				№7
Казанова: все соблазны Венеции			№12(18-19)S	
Код доступа: РАЙ / Paradise Cracked		№12(8)SH		
Новые приключения мушкетеров			№8(19)S	
Петька 3: Возвращение Аляски			№4(19)S	
Пластилиновый сон			№7(19)S	
Тупые пришельцы			№1(18-19)S	
Хичкок: последний дубль			№9(19-20)S	
Штырлиц 3: Агент СССР			№5(19)S	

ИГРЫ НА ПРИСТАВКАХ

Название игры	Плат.	Обзор	Коды
A Bug`s Life	PSX		№8
Akuji: The Heartless	PSX		№8
Alien Ressurection	PSX		№3
Animaniacs: Ten Pin Alley 2	PSX		№8
Arc The Lad Collection	PSX	№11(5)W	
Batman Beyond: Return Of The Joker	PSX	№7(5)A	№6
Codename: Tenka	PSX		№9
Cool Boarders 3	PSX		№8
Crash Bandicoot 3: Warped	PSX	№10(5)S	№11
Crusaders Of Might And Magic	PSX		№11
D	PSX	№8(6)A, №9(4)A	
Danger Girl	PSX	№5(5)A	
Demolition Racer	PSX		№11
Die Hard Trilogy	PSX		№5
Dino Crisis 2	PSX		№3
Dino Stalker	PS2	№6(5)A	
Dune 2000	PSX		№2
FIFA 2002	PSX/PS2	№3(4)A	
FIFA 2002 World Cup	PS2	№6(4)A	№8
Fifth Element	PSX		№8
Future Racer	PSX	№7(4)A	
GigaWing	DC	№4(4)W	
Grandia 2	DC	№1(5-6)W	
Harry Potter And The Sorcerer`s Stone	PSX		№1
Heavy Metal: Geomatrix	DC	№3(5)W	
Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child	DC		№9
Luigi`s Mansion	GC	№11(4)W	
Maximo	PS2	№2(5)A	
MDK 2	DC		№5
Medal Of Honor: Allied Assault	PSX		№9
Megaman Battle Network 2	GBA	№12(5)W	
Metropolis Street Racer	DC		№7
MiB 2: The Series	GB Color		№12
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	PSX		№2
Moto Racer 2	PSX		№8
NBA 2002	DC		№7
Need For Speed: High Stakes	PSX		№5
Need For Speed: Porsche Unleashed	PSX		№10
Ooga Booga	DC	№2(4)W	
Phantasy Star Online	DC		№7
Pikmin	GC	№12(5)W	
Quake 2	PSX		№2
Quake 3: Arena	DC	№12(4)A	
Red Faction 2	PS2		№12
Resident Evil	GC	№5(5)A	
Resident Evil: Code Veronica	DC	№10(5)A	№6
Resident Evil: Code Veronica X	PS2		№12
Resident Evil: Gun Survivor	PSX		№5, 10
Resident Evil 2	DC		№9
Resident Evil 3	DC		№2
Saiyuki	PSX	№2(4)W	
Silent Hill	PSX		№6
Silent Hill 2: Restless Dreams	Xbox	№1(4)A	
Skies Of Arcadia	DC	№8(5-6)W	
Sno Cross	DC	№9(4)A	
Soul Calibur	DC		№12
Space Channel 5 p2	DC	№7(4)W	
Spider Man	PSX		№11
Spider Man 2: Enter Electro	PSX	№3(4)A	№11
StarLancer	DC		№7
Syphon Filter 3	PSX		№9
Tekken 3	DC	№4(5)W	
Tennis 2k2	DC	№1(4)W	
Tomb Raider	PSX		№1
Tomb Raider: Angel Of Darkness	PC/PS2	№5(23)A	
Tony Hawk`s Pro Skater 3	PSX		№11
Tunguska: Legend Of Faith	PSX	№2(5)A	
Unreal Tournament	DC		№12
Vampire Hunter D	PSX	№4(5)A	
War Games: Defcon 1	PSX		№3
Warhammer: Dark Omen	PSX		№10
Warzone 2001	PSX		№1
Xena: Warrior Princess	PSX	№10(5)A	
Zero Gunner 2	DC	№3(5)W	

СТАТЬИ

Название материала	Координаты
Игровое железо / [не]дорого и сердито	
Привет соседям	№1(10) S
Железный винегрет	№2(11) S
Нет места для сабвуфера?	№3(10) S
Топчем и крутим	№4(10) S
Элита для фанатов	№5(10) S
Нужен ли геймеру полигон?	№5(10) S
Геймпад WingMan Cordless Rumblepad	№6(10) S
Попробовали? Выпускаем!	№6(10) S
Вам еще одна кнопка не помешает?	№7(10) S
Без провода, а играет!	№7(10) S
Мышь со светомузыкой?	№8(10) S
Находка для меломана	№8(10) S
Лишь пальцем шевельнуть...	№9(10) S
Товар "на любителя"?	№9(10) S
Коврик 3M Precision: для требовательных геймеров	№9(10) N
Дрожать или не дрожать?	№10(10) S
Оптическая радио-мышь от A4Tech	№11(10) S
Коврик-фонарик	№11(10) S
Универсальный красавчик	№12(10) S
Ошибка природы, или супермутация?	№12(10) S
"Стальная крыса" на вашем столе	№12(10) S
Игры людей	
Игры - детская ли забава?	№1(12) D
А нам два года!	№1(13)
Момент истины	№2(12) SG
Российские разработчики об играх 2001	№2(13) N
Зачем мы играем?	№5(13,18) W
Понимай! (часть 1) [игровые и околоигровые термины]	№6(13) N
Понимай! (часть 2) [игровые и околоигровые термины]	№7(13) N
Понимай! (часть 3) [игровые и околоигровые термины]	№8(13) N
Starcraft : хобби или патологическая привязанность?	№9(13) MP
"Русефекацеи"	№10(13) BL
Чтиво	
По другую половину жизни (часть 4)	№1(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 5)	№2(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 6)	№4(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 7-8)	№5(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 9)	№6(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 10)	№8(16-17) DN
По другую половину жизни (часть 11-12, эпилог)	№10(16-17) DN
Битва противоположностей	№11(16-17) AD
Итоги	
Лучшие выбирают лучших!	№1(22-23) S
Рогалики	
Программа для создания своей RPG	№2(23) F
Zangband - система управления	№4(22) SG
@ - в массы!	№4(23) BL
Эксклюзивное интервью	
Правда о локализациях из первых уст (Бука)	№3(13) №
Олег Медокс : "Я горжусь этим успехом"	№4(13) №
Настольные игры	
Quest For Ideas, или где рождаются модули	№3(16) V
Настольные игры : общие сведения	№6(18) MG
Эпоха Битв	№7(16-17) MG
Изменения и дополнения к правилам "Эпохи битв"	№7(17) MG
Ролевые игры (часть 1)	№9(16-17) MG
Клубы настольных игр	№10(21) MG
Ролевые игры (часть 2)	№12(16-17) MG
Приставки	
"Ликбез" для "наших"	№4(4) S
GameBoy Color - маленький, да удаленький	№5(4) S
Что такое PSOne?	№6(4) S
Сетевой DreamCast, или Как это все подключается?	№6(5) S
GameBoy Advance - маленький "монстрик"	№7(5) S
Кубик с киберначинкой [GameCube]	№8(4) S
"Секретный ящик", полный игрушек [Playstation 2]	№9(5) S
Приставка или компьютер? или Как сохранить бюджет в отдельно взятой семье	№10(4) S
Пусть поживёт подольше...	№11(5) S
Playstation 2	№12(4) S

FALLOUT

В Фоллауте разработчики основательно поприкалывались. Едва ли я опишу все возможные секреты игры, но, надеюсь, сумею сообщить много нового.

Special Encounters

Мост смерти. Встречается чаще других. На мосту стоит парень в робе и просит ответить на три его несложных (для опытных игроков) вопроса. Если вы правильно ответите на все, получите немного опыта, если неправильно — умрете, если на его третий вопрос ответите вопросом, то он погибнет и оставит Вам неплохую броню. Если же вы его атакуете, он начнет вас убивать браминами. На таран. Победить его в честном бою сложно, но реально.

Кафе несбывшихся надежд. Кафе Хаба из первого Фоллаута. Также попадается довольно часто. Если вы подойдете к ней в одежде Волта, она присоединится к вам. Можно еще поговорить с местными жителями. И попробуйте напасть на песика:).

Кит. Кит, упавший в пустыню сверху. Ничего полезного — это прикол по книге "Путешествие по галактике автостопом".

Немытые крестьяне бьют спаммера. Немытые крестьяне — клан фоллаутеров. Если поможете им убить спаммера, они просто убегут. Если перебьете их, спаммер раскажет много интересного ("Хочу по сети!" — как я его понимаю...). В шкафу слева лежат стимпаки.

Неудачливая собачка. Локация представляет собой место, где "по случайности" погибла куча народу. Когти смерти, гулы, простые люди — все умерли совершенно случайно. Как только окажитесь здесь, БЕГИТЕ!!! Иначе этот песик к вам привяжется и ваша удача уйдет в минуса, что повлечет критические попадания себе в глаз из винчестера. Как вариант, можете убить ее издалека, пока она к вам не прицепилась. Если вы это сделаете, ваша удача поднимется.

Взрывающиеся брамины. Коровы, которые были в первой части и разговаривали, от большого ума стали взрываться. Ничего полезного. Можно заработать чуток опыта, перебив их, но, по-моему, оно того не стоит.

Свалка токсических отходов. Локация, переполненная гекками и ядовитой гадостью. Лучше покинуть ее как можно быстрее, а то отравитесь, отрастите шестой палец, и вообще лучше запишитесь в гринпис.

Говорящая голова. Статуя Вашего предка. Долго будет спорить с Вами, избранный вы или нет. Через какое-то время после тупых переговоров типа "Да..." — "Не-эт..." голова сломается и даст кусок себя, который повысит характеристики. Можно еще три таких украсть, только убить может.

Портал времени. Входите в портал — и вы окажетесь в Волте 13. Пошарьте по комнатам. Сломайте водный чип (ВОТ!!!), получите опыт и переместитесь обратно в будущее. То есть, в настоящее.



Шаттл. Упал прямо в пустыне. Из личного состава никто не выжил. Здесь есть три особенных стимпака, что лечат 90 хитов.

Торговец Вилли. Попадается в окрестностях Модока. Продает всякую чепуху. Правда, иногда у него попадается бластер инопланетян. Зато в качестве суперорудия с прекрасными аэродинамическими данными может всучить вам копье.

Железный дровосек. Застрял товарищ в анклавской броне:). Просит масленку, которая валяется рядом. За избавление даст вам батареек. Можно его еще убить, опыта дадут, только патроны для этого надо...

Особенные Special Encounters

Их можно найти, только скачав небольшой патчик (на fallout.ru, например). Во всяком случае, второй. Дело в том, что разработчики поставили на расчет неправильную переменную, и найти эту локацию без патча практически невозможно. Правда, разработчики говорят, что найти есть шанс у одного из тысячи игроков.

Рыцари короля Артура. Эти рыцари ищут святую гранату Антиоха. Поговорите с ними и выпытайте все, что можно. Не пытайтесь обворовать Артура! Он на вас обидится навсегда!

Святая граната Антиоха — не просто редкий, а супер-редкий Special Encounters! Если вы его-таки найдете, гранату берите в горшке, а крысу убивайте гранатой.

Просто секреты и приколы

Попросите Майрона снять броню. Маркус должен быть с вами!

В Пип-бое есть скринсейвер. Подождите минут пять с включенным Пип-боем.

Майрон должен быть тяжело ранен. Во время свадебной церемонии в Модоке, когда священник спросит, есть ли у кого-нибудь возражения, Майрон заорет: "Да, мать вашу, дайте мне стимпак, я тут подыхаю!":).

Если у вас интеллект меньше трех, при разговоре с Торром и парнем в подвале магазина оружия Нью-Рено вы будете их прекрасно понимать.

Если Ренеско из Нью-Рено заколебать рассказами о своей деревне, он на вас-таки нападет.

Если вы откусите Мистикатору (боксеру) ухо, ваша харизма повысится. Если он вам — понизится. Причем второе гораздо вероятнее.

В анклаве отремонтируйте компы в зале с электризованным полом. Можете получить что-нибудь хорошее, типа бластера чужих.

Обратите внимание на имена хобологистов-звезд в Сан-Франциско.

Почитайте надписи на надгробьях в Дене и на голгофе.

В НКР убейте дебошира в баре и получите благодарность от бармена — он вас бесплатно угостит.

Там же убейте Джека (он на электростанции взрыв хотел устроить) и получите благодарность от его жены.

На Голгофе (рядом с Нью-Рено) покопайтесь в могилах. Найдете разработчиков, отца Ленни из Гекко, солнечные очки, при одевании которых харизма повышается, и еще много интересного.

В подвале в магазине Нью-Рено есть пасхальное яйцо (Easter Egg). В правом углу из матрасов торчит горшок, в нем — яйцо.

В Броукен-Хиллз, в шахте, идите сразу направо сквозь стену. Поговорите с парнем, только поосторожнее, он может психануть, узнав, что двести лет валялся в отключке.

Там же, если приехать на машине, можно сбить гула.

Дайте любому из детей, которые бегают перед домом Райтов, пистолет. Они расскажут вам, где Сальваторе торгует с Анклавом. Приезжайте и разбирайтесь. А еще можно попросить детей показать пистолет папе и нажать на курок. Тогда через некоторое время вы узнаете о таинственной смерти Райта.

Если до прихода на ринг в Нью-Рено не употреблять ни наркотиков, ни стимпаков, немного повысятся резисты.

В реакторе Гекко введите коды 9X7299, 70Y644, 08Z21 и поговорите с оператором Анклава. Можете ему нахамить, тогда он разозлится, обматерит вас и скажет, что отправляет вертибердер в Гекко, но это он просто злился. А еще можно у него выведать много полезного.

Если играть девушкой по имени Buffy и подойти в кожаной куртке к Бекки в Дене, она вам даст подарков — у нее сестра пропала по имени Buffy.

После уничтожения Анклава

Приходите в Нью-Рено к отцу Тулли, и он даст вам неплохую книжонку. Почитайте:).

В Нью-Рено про вас снимут новый фильм.

В магазине Ренеско у наркоманов станет энное количество джета.

В НКР на свалке улучшите машину еще раз. Она сможет за три дня проезжать всю карту.

В Волт-Сити вас сделают гражданином. Также при применении компьютера в Волте вам дадут 20000 опыта. Хотя после получения книжки у отца Тулли он вам вряд ли понадобится.

И просто походите по городам, посмотрите, что изменилось.

Вот и все секреты Фоллаута, которые мне удалось собрать.

Волчок Алексей

MoHAA: Spearhead

Чтобы активировать читы, запустите игру со следующими параметрами: "+set ui_console 1 +set cheats 1 + set thereisnomonkey 1" (без кавычек).

Во время одиночной игры нажмите клавишу "~" (тильда) и вводите следующие читы:

dog — режим "бога".
fullheal — получить полное здоровье.
wuss — получить все оружие и боеприпасы.
noclip — прохождение сквозь стены.
notarget — показать версию игры.
fullheald — вылечить игрока.
listinventory — показать инвентори игрока.
tele x y z — перейти к локации x y z.
coord — выводит текущие координаты.
kill — убивает игрока.
toggle cg_3rd_person — переключает игру в вид от третьего лица.

Operation Flashpoint: Resistance

Жмите Shift и минус на Numlocke. После этого вводите:
savegame — сохранение.
endmission — окончить миссию.

NHL 2003

Чтобы активировать меню читов в игре, наберите в первую пятерку команды Philadelphia Flyers игроков Peter Forsberg, Saku Koivu и Jozef Stumpel. Выиграйте игры плей-офф. После этого откроется специальное меню, в котором доступны следующие коды:
Head13 — у игроков увеличиваются головы.
Bigstad — стадион становится больше.
25Speedi — возрастает скорость игры.
shotgoals88 — каждый удар по воротам означает гол.

Soldiers of Anarchy

Для активации читов нажмите Enter и потом набирайте коды:
winmission — выиграть текущую миссию.
hittingandhealing — [Ctrl]+[левая кнопка мышки] уничтожает выбранный объект, [Shift]+[левая кнопка мышки] лечит выбранный объект.
speedhack — включает управление скоростью игры. Используйте для этого клавиши "T" и "Z".
immortalone — неуязвимость.
endlessmunition — неограниченный боезапас.

Ghost Recon: Island Thunder

Нажмите Enter на кейпаде (справа на клавиатуре) и вводите читы в консоли.
cisco — выполнить все задания.
refill — получить все объекты в инвентори.
chickenrun — особые гранаты.
run — увеличить скорость передвижений.
superman — режим бога.
hidecorpse — отключить показ имен убитых игроков.
shadow — невидимость.
loc — показать текущие координаты игрока.
names — показать наименования объектов.
god — совершить самоубийство.
ammo — неограниченное количество патронов.
toggleai — включить/выключить AI.
toggleshowframerate — показать скорость кадров.

Deus Ex

Найдите файл user.ini в директории deusex/system и поменяйте значение (например (все зависит от раскладки) 't=' на 't=talk'(для всех 't=')). Теперь во время игры нажмите клавишу T. Вверху экрана появится строка: 'Say:'. Сотрите слово 'Say'. Всегда вводите читы в чистую строку.

Для активации режима читов введите в консоли: "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" (без кавычек). Теперь вы можете воспользоваться следующими кодами:
god — God Mode.
invisible — Невидимка.
iamwarren — Активизировать EMP Field.
allskillpoints — Дает вам все Skill Points.
allweapons — Все оружие.
allammo — Боеприпасы.
allaugs — Все Basic Augmentations.
tantalus — Уничтожить цель.
opensesame — Отпереть нацеленную дверь.
legend — Секретное меню.
allhealth — Здоровье.
allenergy — Энергия.
allcredits — 10000 кредитов.
allimages — Все картинки.
spawnmass — Создать кучу врагов.

Battlefield: 1942

Режим God
В игре нажать на тильду, ввести aicheats.code Tobias.Karlsson
После чего появится сообщение:
GodModus 1
Для дезактивации ввести код еще раз.

Sniper: Path of Vengeance

Во время игры нажмите [~] для вызова консоли и вводите коды. 1 — вкл. 0 — выкл.
god 1 — режим бога.
invisible 1 — невидимость.
fullstamina 1 — энергия.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

Неограниченное использование Кольца (Frodo):
Во время игры быстро нажмите Y, B, A, B, Y, X.
Неограниченная броня:
Во время игры быстро нажмите X, B, Y, A, X, B.
Неограниченное здоровье:
Во время игры быстро нажмите Y, A, X, B, A, Y.

Harry Potter & the Chamber of Secrets

Откройте любым текстовым редактором (например, программой Notepad) файл "defuser.ini" в директории "ea games\harry potter\system\". В конце файла найдите следующий текст:

```
[HGame.Harry]
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

Поменяйте значения на "0.1" (без кавычек), чтобы герою наносилось меньше повреждений.

Fallout Tactics

Шанс наткнуться на случайные места в игре зависит от удачливости членов вашей группы и дополнительных перков. Поэтому просто расскажу о них подробнее.

Итак, **Brothers Grimm** — два мутанта, один из них ранен. Если вылечить раненого, то братья через некоторое время присоединятся к братству и будут доступны для найма.

Coppertops — большое здание с людьми ("human batteries", человеческие батарейки) и роботом охраны. В закрытых шкафчиках можно найти small energy cells, а с большого робота, если его убить, снять 100 патронов калибра 7.62.

Bazaar Day — маленький рынок, на котором продаются достаточно недорогие вещи. Реплики, выкрикиваемые гражданскими, — пародия на Everquest. Также можно купить Devilthorn Coat (для того, чтобы носить его, нужно 75 ед. силы:) — это пародия на Diablo 1, там был Demonspike Coat с такими же характеристиками.

Energizer Bunnies — карта с невидимыми кроликами. Если кинуть гранату, то все кролики станут агрессивными, — так можно подзаработать немного опыта, но зато здорово потерять в репутации.

Titanic — шутка на тему известной киношки.

Farmer — можно спереть у него немного вещичек, а так — бесполезное место.

Trader — торговец и охранники. Можно спереть много приятных вещиц либо устроить небольшую бойню;).

Brahmin Poker — брахмины играют в покер. Можно забрать 30000 денег.

Pitch Black — пародия на одноименный фильм. Сияющий радиоактивный путь и парень, который выведет вас из этого места. В темноте вокруг много злобных клошек! Если все закончится благополучно и парень уцелеет, то его потом можно нанять в Братстве.

L33tists — пародия на кРутЫх мэнофф, коверкающих свою речь. Ph4tman и L33tleboy ("Толстяк" и "Малыш") — атомные бомбы, сброшенные на Хиросиму и Нагасаки.

Reaver Dance — танцы кислотников. Ничего полезного.

Canadian Invasion — группка туземцев. Уничтожаем, забираем забавную пушку.

Phil The Nuka Cola Guy — у механика в бункере Epsilon можно спереть ключ для байка на воздушной подушке. Если забрать ключ у механика и убить парня, то получите его байк. Сам не проверял, но народ говорит, что вещь забавная.

B-1000 — брахминминатор:). 999 жизней и узи.

Komodo Man — охотник:). Просто прикол.

Sixth Sense — снова пародия, на этот раз на кино "Шестое чувство". Ничего интересного.

Gas Station — старушка продает Elexir Of Vitality. Элексир навсегда поднимает выносливость (EN) на один пункт.

PipBoy — самый настоящий Pip Boy:).

Uprising — вход в бункер Братства, но туда войти нельзя. Паладинов лучше не трогать — понизится репутация.

CPF. vs PFC. — группки дикарей друг на друга кричат. Ничего интересного, очередной прикол.

Brahmin Armor — с брахмина можно снять забавную броню, которая превращает носителя в брахмина;). Похоже, не действует на мутантов.

Deathclaw Liberation — девушка залазит в клетку с клошками для того, чтобы их освободить, а те ее загрызают. Очередная "хохма".

4 Horsemen Of The Post-Apocalypse — четыре всадника Апокалипсиса — Война, Голод, Чума и Смерть — стоят у костра. Война прикалывается — см. вступительный ролик к Fallout 2;). Пользы, похоже, никакой.

Brahmin Tipping — очередные плоские шутки.

Mir — станция Мир, оказывается, упала в пустыню:).

Amelia — большой упавший самолет. Ничего интересного.

Hermit — пять волков и отшельник. Можно купить или украсть немного вещей.

Merchant — много интересных плюшек. Если заколоть его вудой (Voodoo) до смерти, то можно забрать все его добро нахаляву.

Вот, пожалуй, и все случайные места, о которых мне удалось найти инфу. В игре, разумеется, "выпадут" не все, а лишь некоторые из них.

Николай "Nickky" Щетько

Вдвоем в темноте...

Сегодня наши моддинговые эксперименты я хотел бы обратить в сторону сразу двух самых используемых нами девайсов: мышки и клавиатуры. Причем для достижения положительного эффекта вам не понадобится прилагать особенных усилий или тратить большие деньги на детали.

Начнем с более простого — с мышки.

Если вы внимательно посмотрите на иллюстрации, вы и так легко поймете, что от вас требуется. Однако, для особо непонятливых, все-таки приведу несколько комментариев.

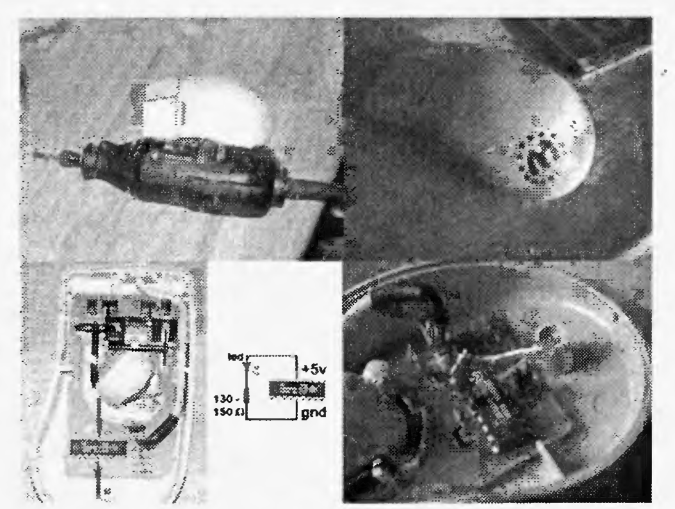
Как снять с вашей мышки верхнюю крышку, думаю, вы уже давно знаете и делали это не раз — например, когда чистили засорившиеся ролики. Теперь берем дримель... В каком-то из писем кто-то спрашивал у меня: что такое дримель. Объясню. Дримель — это такая штуковина из семейства электродрелей, которая весит менее полкилограмма, умещается в руке и не имеет ручки. То есть держать его вам придется как, скажем, паяльник, только вместо жала — вращающийся с заданной скоростью патрон со вставленным в него инструментом (сверло, шлифовальный камень, отрезной диск, насадка для гравировки и т.д.). Кстати, выпускает эти прелести фирма, название которой и дало имя сему инструменту.

Я попытался отыскать в Минске продавцов сего незаменимого для любого моддера девайса и... к прискорбию своему — не смог. Однако российские и украинские интернет-магазины предлагают как минимум три модели дримелей начального уровня. Тот, что вы видите на картинке (оцените заодно размер:), самый недорогой и стоит там порядка 90 евро. Не слишком дешево, однако стоит своих денег. Особенно если учесть, сколько всяких полезных действий он умеет выполнять. Так что засылайте "казачка" в Москву или в "Хохляндию" и приобретайте.

Вернемся к нашей мышке.

Если вы не успели приобрести дримель, однако у вас есть достаточно легкая электродрель или даже небольшая ручная (в ближайшем хозяйственном магазине последняя стоит очень даже умеренно), вопрос решен. Не поверите, но вместо сверла можно даже использовать остро отточенную тонкую отвертку диаметром 1.5-2 мм. Лично я зажимаю ее в патрон электродрели. Работает!:)

Итак, первоначально разметив наш будущий логотип (можно даже просто сделать симпатичную "снежинку" из отверстий), начинаем аккуратно просверливать отверстия на равном расстоянии друг от друга.



Закончив данный процесс, более крупным сверлом совсем немного зашлифовываем отверстия, избавляя их от заусенцев, и заклеиваем получившийся "узор" какой-нибудь пленкой. Делается это для того, чтобы сформировать в отверстиях своеобразные линзы. Материалом для линз может стать высококачественная эпоксидная смола или любой другой клей для пластика. Только будьте аккуратны — не наляпайте лишнего.

После того, как клей высохнет (это может занять некоторое время, так что не торопитесь), аккуратно снимаем пленку и, если нужно, мелкой наждачкой зачищаем выступающие поверхности.

Теперь переходим к электронной части. В данном случае использовалась мышь от Microsoft и питание на микросхему у нее "забрасывается" именно так (кстати, напряжение составляет 5 Вольт). Чтобы не ошибиться, отследите по цветным проводам разъема PS/2, где у вас "земля", а где — потенциал.

Для подсветки можно использовать зеленый или красный светодиоды напряжением 2 Вольта. Для снижения напряжения используется резистор сопротивлением 130-150 Ом.

Для упрощения конструкции и придания конструкции жесткости я рекомендую отказаться от проводов и припаять ножки напрямую к контактам. Просто отрезаем лишнее. Резистор подпаиваем к заранее подрезанной одной ноге светодиода и пришпандориваем все это к питанию.

Для изменения яркости свечения вы можете поэкспериментировать с сопротивлением резистора.

После всего вышеперечисленного собираем мышку и... балдеем!

Однако, как ей, бедной, наверное, одиноко на столе, такой уникальной, но... одной. Давайте пристроим ей в компанию клавиатуру.

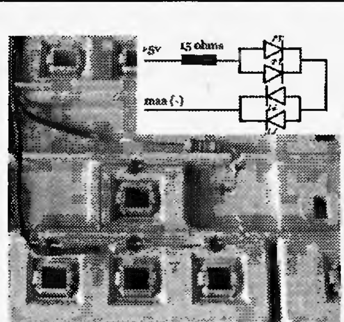


Как вы считаете, какие клавиши чаще всего используются пользователем? Естественно, "пробел", "enter" и клавиши управления курсором ("стрелочки"). Ну, первые две мы трогать не будем, а "стрелочки" давайте обновим.

Для начала разберем клавиатуру и выясним, где у нас находится пятивольтовое питание.

В принципе, все точно так же, как и с мышкой. Только еще проще.

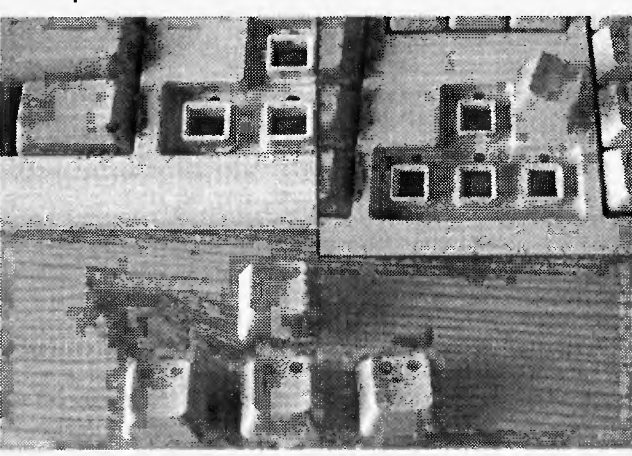
Питание в разъеме PS/2 подается по третьему и четвертому штырьку, где третий (на схеме — "maa" это "земля" или "-"), а четвертый — потенциал в 5 Вольт. Если у вас нет старого кабеля с PS/2 разъемом, дабы его раскурочить и выяснить, какие цвета проводов чему соответствуют, просто возьмите тестер и выясните, где что. После чего смело припаивайте провода соответствующей длины к контактам и принимайтесь за электронику подсветки.



Как вы сами можете убедиться из схемы, для понижения напряжения вам будет достаточно всего лишь 15-ти Омного резистора. Светодиоды (красного цвета и нормальной яркости) припаиваются парами параллельно. Как все это делается и встраивается в клавиатуру, очень хорошо видно на картинках.

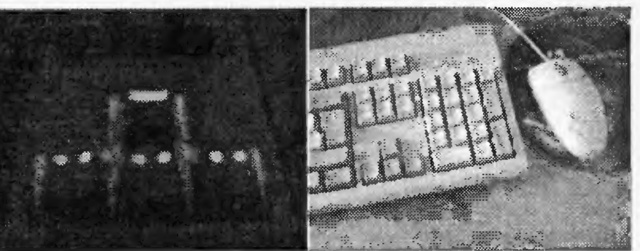
Сами светодиоды вставляются в заранее высверленные отверстия диаметром 3 мм (чтоб светодиод входил) и подклеиваются суперклеем. Впрочем, если соединение достаточно плотное, можно обойтись и без суперклея.

Теперь займемся кнопками.



Тут все совсем просто. Процесс сверления отверстий и создания "линз" аналогичен тому, что мы делали с мышкой, даже проще. Далее мы собираем все компоненты вместе, подключаем, ставим рядом мышку и клавиатуру и... Зовем друзей, чтобы они померли от зависти:).

SilentMan SilentMan@tut.by
Идея и иллюстрации сайта MetkuMods





Стильный руль

Дизайн руля, о котором я вам расскажу, настолько футуристический, что подошел бы больше фанатам телесериала StarTrek, чем любителям автогонок. А называется он SVEN Racing Star Vibra (QF-368uv).

Начнем со списка того, что вы сможете найти в коробке.

— Рулевую колонку с рулем;
— Педальный узел;
— Две струбцины для фиксации руля на столе;
— Руководство пользователя на нескольких языках (кроме русского);
— Диск с драйверами.

Руль выглядит действительно здорово. Футуристический дизайн в серо-серебряном исполнении с кучей функциональных клавиш на "баранке" и достаточно компактным корпусом.

Основание платформы рулевой колонки снабжено присосками для более жесткого крепления ее к столу. Кроме того, жесткость крепления усиливается входящими в комплект струбцинами. Жаль только, что сии струбцины, как оно все еще бывает, все-таки мешают выдвижной панели клавиатуры.

Вышеупомянутых клавиш аж 10. Из них две — аналоговые подрульные шифтеры, исполняющие обязанности педалей газа и тормоза при подключении руля без блока педалей. Остальные, программируемые, находятся на ступице рулевого обода, причем, опять же, две расположились прямо под большими пальцами, что очень удобно.

Рулевая баранка достаточно большая (диаметр 260 мм), но почему-то тонкая в сечении в верхней ее части. Судя по всему, сие "разнообразие" — лишь дизайнерский ход, но в некоторых игровых ситуациях резкая перемена диаметра сечения руля немного сбивает.



Угол поворота баранки не очень велик по сравнению с более продвинутыми моделями (180 градусов), но, тем не менее, в этом плане превосходит большинство девайсов низкой и даже средней ценовой категории.

Педальный блок порадовал своими приличными размерами, а следовательно и редкостной устойчивостью на полу. Удобная площадка для ног с пластмассовым рифлением не позволяет ногам соскальзывать даже в самые азартные моменты игры, а мягкие резиновые ножки блока достаточно плотно "держатся" за пол.

Руль соединяется с компьютером через порт USB, а необходимые драйвера идут в комплекте поставки на компакт-диске. Кстати, в окне свойств руля почему-то не нашлось функции калибровки. Оказывается, в Racing Star Vibra используется динамическая калибровка, то есть педали настраиваются автоматически при нажатии, а руль — при повороте. Круто!

Ну, и, наконец, главное... ВИБРАЦИЯ! (Vibration Feedback). Сам по себе руль достаточно недорогой, и наличие дополнительной "примочки" лишь добавляет очков в пользу данного устройства. Более того, привычная нам функция Vibration Feedback, которая обычно срабатывает при нажатии педали газа или любой из кнопок в других моделях рулей, работает здесь совершенно иначе.

Два встроенных в рулевую консоль вибропривода для эмуляции силовой обратной связи питаются все от того же порта USB, к которому, собственно, и подключается руль, и позволяют симулировать практически тот же Force Feedback, только с небольшими ограничениями.

Говоря проще, неровностей дороги этот руль вам не "покажет", однако удары о препятствия и вибрацию двигателя передаст достаточно ощутимо. Более того, учитывая, что в руль встроено два сервопривода, "стороны света" также соблюдаются. Так, "удар справа" вы ощущаете именно там, откуда он должен был прийти, а это уже, как вы понимаете, не Vibration Feedback, а нечто большее.

В итоге, за сумму менее 60-ти у.е. мы получаем нечто футуристическое внешне, достаточно качественное внутренне и очень полезное виртуально.

SilentMan
SilentMan@tut.by
Руль SVEN Racing Star Vibra
предоставлен для обзора магазином
"Компьютерный Мир"





Kessen 2

Разработчик/Издатель: KOEI
Жанр: RPG/Strategy
Платформа: PS2

Меня трудно удивить. Привык относиться скептически и к серьезному сюжету, и к крутой графике, и к инновационному геймплею, привык расставлять галочки относительно наличия тех или иных штампов и оценивать аспекты игр, проводя аналогии с эталонами жанра. Да, и еще я привык к тому, что человеческие стратегии и боевики от первого лица обитают на враждебной нам платформе PC. Удивить смогла меня (уже не в первый раз, кстати, но впервые за последние пять лет) продукция KOEI, конкретно — стратегия под названием Kessen 2.

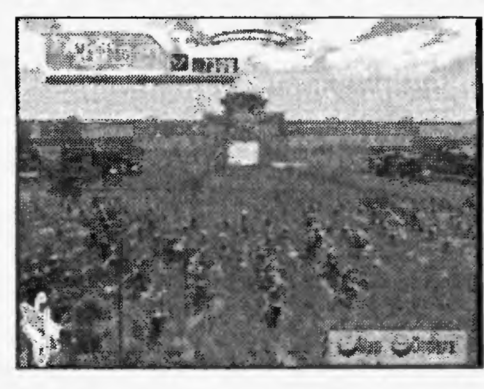
Так как к стартовой библиотеке PS2 принято было относиться с пренебрежением, то первую часть я благополучно пропустил и лишь по случайности диск со второй оказался в непосредственной близости от моей приставки.

Начнем с сюжета. Любители Warcraft 3 в обзорах часто упоминали, что, дескать, ролики на движке там не как в FF X, дык на то это и стратегия — чего с нее взять. И сюжет, опять же... поэтому и не дотягивает до уровня игр от Square. Понятное дело, в JRPG и Strategy подход к написанию сценариев должен быть разный, но штука заключается в том, что в нормальной стратегии оказывается возможным продемонстрировать геймеру историю не менее сильную. Да, менее ориентированную на раскрытие характеров героев, их страшных секретов, надежд и чаяний. Но зато в стратегии можно реализовать сюжет эпический, заметно более реалистичный и, как в данном случае, имеющий прямое отношение к истории.

Сюжет Warcraft 3 отличается от того, что мы видим в Kessen 2, так же сильно, как записки начинающего графомана отличаются от "Войны и мира" под авторством одного небезызвестного графа (каламбур?;)). Разумеется, в бреднях "любителя что-то такое написать" тоже можно найти пару сильных мест, не спорю. Но они всегда безнадежно испорчены ужасной реализацией. Попробуйте сравнить скриптовую сценку с прыгающим дебильным принцем из WC3 с любым элементом сюжета Kessen 2. Вы скажете, что так нечестно, что в Kessen 2 графический движок для этого дела создан был не хуже, чем в Final Fantasy X, да еще и анимация пореалистичнее будет. Абсолютно верно. Сейчас KOEI — не та, что в 16-битные времена, когда ради игрового процесса графика с легкостью приносилась в жертву. Сейчас на вооружение взято равномерное распределение гигантского бюджета, что и привело к превращению скучной и занудной пошаговой стратегии Romance of The Three Kingdoms в веселый и красивый интерактивный исторический роман Kessen 2 с элементами воргейма, идущего в Real-Time с останавливаемым временем. Вот как!







Сразу замечу, что в Японии четко понимают разницу между играми жанра Strategy (к коим относится к Kessen 2) и Tactics (Warcraft 3 и все RTS, а также тактические JRPG). Тактика подразумевает решение задач местного уровня небольшими силами, стратегия решает задачи глобальные. Стратегу абсолютно не важен уровень HP конкретного солдата — его волнует состояние отряда. Именно поэтому сравнивать игровой процесс писишных стратегий с Kessen 2 непозволительно. Из похожего на PC (и PS one) я могу припомнить лишь представителей серии Warhammer, но там вам приходилось руководить на уровне (условно) полков и батальонов, в Kessen 2 под вашим началом будут армии. Вы можете возразить, что можно прописать в том же WC3, что каждый солдат — это и не солдат вовсе, а условное обозначение отряда из 10,000 бойцов. Но главная фишка серии Kessen заключается в небывало реалистичном отображении боев, да еще и в полном 3D. С тысячами солдат.

Наблюдать за боем можно с трех уровней: руководства армиями (карта с условными обозначениями отрядов), руководства конкретным отрядом (с высоты птичьего полета наблюдаете за битвой или передвижением по местности, можете отдавать команды отряду в целом) и наблюдения/контроля над офицером (вид на него сзади). В двух последних случаях вы оказываетесь в полностью трехмерном мире, где идет самый взаправдашний бой. Каждая армия сначала делится на пять отрядов и наступает определенным строем, но вскоре сражение превращается в настоящую мясорубку, где каждый солдат действует в меру собственного искусственного интеллекта. Лучники обычно стоят сзади и осыпают врагов стрелами, но при необходимости и их можно бросить в рукопашный бой. По большому счету можно вообще ничего не делать для победы, а просто положить джойстик — умная камера через некоторое время начнет сама скользить над полем, показывая вполне кинематографические ракурсы. Честное слово, гляньте какой-нибудь фильм о временах Римской Империи — там битвы выглядят ничуть не лучше.

Но и это не все. Если где-то рядом с вами идет бой или просто спешит на помощь союзник, то где-то на горизонте вы именно это увидите! То есть, трехмерное окружение для всех армий (а их может быть десятка полтора) едино. Вы, конечно же, подумаете, что ради этого пришлось пожертвовать качеством моделей. Ничего подобного. Офицеры выглядят не хуже, чем герои FF X (черт, меня уже клинит на сравнениях с ней), а как реалистично выглядят их лошади! Обычные юниты чуть скромнее, скованнее в движениях, но тоже выглядят вполне солидно. Все 3D-стратегии для PC отдыхают. А как красивы слоны! Но за большое количество полигонов нужно платить — в бою отображается (так написано в книжечке — я сам не считал;)) лишь 500 человек, причем однотипные бойцы и выглядят одинаково. Поверьте, этого хватает с лихвой. А чтобы избежать условностей вроде "один человек равен десяти", убитые бойцы через некоторое время встают и снова бросаются в атаку — вроде как на их место встали товарищи из резерва.;) Кроме того, вероятно, есть еще и упрощенные модели для показа боя издалека.

Теперь о том, что же, собственно, вам придется делать (кроме просмотра сюжетных роликов, разумеется;)). Почти перед каждым боем придется принять несколько рутинных решений, варианты которых предлагают советники. К примеру, можно отправить бойца убить тигра-людоеда и завоевать доверие местного населения, а можно и пополнить ряды своей армии или усовершенствовать вооружение. Затем вам докладывают о положении войск противника и предлагают планы по их уничтожению. "Правильного" среди них, разумеется, нет, зато при повторном прохождении всегда можно попробовать переиграть битву по-другому. Интересно, что можно вообще не следовать никакому плану и с самого начала отдать всем армиям новые приказы. Наконец, никакой план не поможет вам полностью избежать прямого управления движением армиями — ведь для стратега важно именно то, кто, куда и когда должен ударить. Нападите на врага одной армией, а другой зайдите с тыла — успех обеспечен.

Оригинальность Kessen 2 заключается еще и в том, что количество солдат в отряде не является его условным HP. Можно иметь в два раза большую армию, но все равно проиграть, потому что датчик морали опустился до нуля. Разумеется, и количество, и обученность солдат также важны, т.к. драться с превосходящим противником не нравится никому. Но в любом случае главной задачей геймера является попеременное переключение между отрядами с целью максимально понизить мораль каждого из отрядов вражеских. Для этого можно либо вручную бегать офицером, размахивать копьем налево и направо, либо применять спецприемы и магию. Последняя здесь выглядит просто завораживающе — наверное, это и первая мной увиденная реалистичная магия, которая действительно подходит для крупных сражений, и к тому же магия, выполненная в рамках китайской мифологии, а не японской/европейской/ближневосточной. Наконец, можно еще и вызвать вражеского командира на дуэль — армия проигравшего сильно теряет в морали.

Недостатки у модели боя Kessen 2 также есть, разумеется. Особенно это касается введенных лишь во второй части сражений на море и осады городов, так как фактически и первое, и второе есть переделанные сухопутные бои. Приведу типичный ляп: в самой первой осаде к вам на вооружение поступают силы типа Hawk — бойцы, стартующие на некоем подобии баллисты/катапульты, в воздухе открывающие крылья (вроде дельтаплана) и приземляющиеся уже за стеной. Все замечательно, но... в результате за стену переносится вся ваша армия, половину которой составляют конные бойцы! А теоретически там могли бы быть еще и боевые слоны. Слоны на дельтаплане? Не верю! Впрочем, другие приспособления вроде огнедышащих колесниц и многоствольных самоходных арбалетов вполне реалистичны.

Но, как я уже говорил в самом начале, самая сильная часть Kessen 2 (кроме отображения боя, разумеется) — сюжет. Возможно, история того, как молодой правитель не самой крупной провинции ради спасения любимой девушки завоевал весь Китай, и не есть самая оригинальная. Но нормальные игры о Китае встречаются еще реже, чем нормальные игры о России. Поверьте, вы просто не видели таких типажей лиц, таких костюмов, такого языка, такой магии, таких поворотов сюжета. Не забывайте о том, что Китай — это не источник дешевых товаров, это одна из самых древних цивилизаций на Земле, так что посмотреть в Kessen 2 есть на что. Вперед!

Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом http://www.pristavki.com/

● Компания **3DO** сообщает о релизе новой части бейсбольного симулятора Heat Major League Baseball за номером 2004. Игра появится на прилавках магазинов весной 2003 года на PlayStation 2, Xbox, GBA, GameCube и PC. Любители виртуального бейсбола (есть такие?!) попилуйте биты!

● **Capcom** поделилась с игровой общественностью некоторыми деталями относительно портирования старых частей Resident Evil на платформу Nintendo GameCube. В частности, для переноса на GC Resident Evil 2 была выбрана Dual Shock — версия игры для PSone, RE3: Nemesis также была портирована с первоначальной версии игры для первой PlayStation. Напомню, что оба резидента появятся в продаже 14 января 2003 года. Что касается Resident Evil Code: Veronica, то на Куб, по заявлению компании, будет перенесена первоначальная версия 2000 года с Sega Dreamcast. Вообще, такой шаг Capcom является довольно странным, поскольку полтора года спустя после релиза Код Вероника в августе 2001 года была выпущена специальная версия Resident Evil Code: Veronica X, в которой разработчики еще раз переработали графическую составляющую и добавили около восьми минут видеовставок. Дата релиза RE Code: Veronica на GameCube пока неизвестна.

● Компания **Sega** планирует переиздать в следующем году 12 игр для Sega Dreamcast. Тираж каждой игры составит 30 тысяч экземпляров, выйдут они только на территории Японии и будут продаваться через Интернет в онлайновом магазине Sega Direct. 6 марта 2003 года в продаже появятся:
Napple Tales: Arisia's Dreamland (Sega)
Shenmue II (Sega)
De la Jet Set Radio (Sega)
Milky Season (Kid)
Memories Off Complete (Kid)
Princess Maker Collection (Nine Lives)
Начиная с 20 марта, можно приобрести:
Segagaga (Sega)
Crazy Taxi 2 (Sega)
Zero Gunner (Psikyo)
Nadesico the Mission (Kadokawa Shoten)
Record of Lodoss War (Kadokawa Shoten)

● На сайте **NPDFunWorld** опубликован очередной чарт продаваемости приставок и видеоигр в США. Рейтинг консолей выглядит следующим образом:
PlayStation 2 — 1.3 миллионов штук
GameBoy Advance — 1.3 миллионов штук
Xbox — 468,000 штук
GameCube — 468,000 штук
Похоже, что самой популярной консолью среди американцев по-прежнему является PlayStation 2, серебряную позицию занимает карманный GBA, на третьей и четвертой ступенях соответственно расположились Xbox и GameCube.

Ниже приведен рейтинг самых продаваемых видеоигр для всех платформ:
1. Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2)
2. Metroid Prime (GameCube)
3. WWE Smackdown! Shut Your Mouth (PlayStation 2)
4. Tony Hawk's Pro Skater 4 (PlayStation 2)
5. Yu-Gi-Oh! Eternal (Game Boy Advance)
6. Madden NFL 2003 (PlayStation 2)
7. Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox)
8. Lord Of The Rings — Two Towers (PlayStation 2)
9. Mortal Kombat: Deadly Alliance (PlayStation 2)
10. Metroid Fusion (Game Boy Advance)
11. Harry Potter — Chamber of Secrets (Game Boy Advance)
12. Kingdom Hearts (PlayStation 2)
13. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance)
14. Mario Party 4 (GameCube)
15. Frogger's Adventure (Game Boy Advance)
16. Harry Potter — Chamber of Secrets (PlayStation 2)
17. ATV Off Road Fury 2 (PlayStation 2)
18. NBA Live 2003 (PlayStation 2)
19. Bond 007: NightFire (PlayStation 2)
20. Super Mario Sunshine (GameCube)

● **Capcom** сообщила некоторые подробности о своем новом экшене Dino Crisis 3. На сегодняшний день игра завершена на 40%, релиз запланирован на весну 2003 года эксклюзивно на Xbox. Действие нового "Кризиса" разворачивается в далеком будущем, главный персонаж — некий Патрик — получает задание обследовать неопознанный корабль, потерянный около 300 лет назад и все это время летавший на просторах космоса. Прибыв к месту назначения, наш персонаж обнаруживает... правильно, целый корабль, кишащий кровожадными динозаврами, и вам предстоит выбраться живым из этой переделки... В общем, ждем весны.

● В середине декабря прошлого года в Японии в связи с наступающим новым годом и рождеством было отмечено повышение спроса на игровые консоли. Лидером чарта продаж оказалась портативная **GBA**. Весь список "самых продаваемых" выглядит следующим образом (в скобках — продажи за год):
Game Boy Advance: 241,600 (2,821,400)
PlayStation 2: 115,200 (3,357,200)
GameCube: 67,500 (1,052,300)
Xbox: 13,400 (296,200)
PlayStation: 2,800 (213,300)
Wonder Swan Crystal: 2,600 (107,300)
Wonder Swan Color: 1,700 (118,100)
Game Boy Color: 520 (81,900)
Game Boy: 370 (5,600)
Nintendo 64: 240 (6,400)
Wonder Swan: 220 (8,400)
Dreamcast: 19 (17,500)
PocketStation: 15 (1,300)

● **Nintendo of Japan** отметилась очередным обновлением списка игр, которые будут выпущены на Game Boy Advance и GameCube в течение следующего года.

Список для Game Boy Advance выглядит следующим образом:
14 февраля — Metroid Fusion
март — Legend of Zelda: A Link to the Past
дата неизвестна — GameBoy Gallery 4
дата неизвестна — GameBoy Music
дата неизвестна — Luna Blaze
дата неизвестна — Mario Golf
дата неизвестна — Mario Tennis
А вот как выглядит список релизов для Nintendo GameCube:
7 февраля — Nintendo Puzzle Collection
апрель — Giftpia
май — F-Zero GameCUbe
весна — Final Fantasy Crystal Chronicles
лето — Wario World
лето — Mario Golf
лето — Kirby's Airland
зима — Mario Tennis
зима — 1080 Silver Storm
дата неизвестна — Mario Kart
дата неизвестна — Star Fox
дата неизвестна — Pikmin 2
дата неизвестна — Animal Forest 2

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

Silent Hill 2

Жанр: survival horror
Разработчик/издатель: Konami
Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC

Жанр "ужасов на выживание", решающее слово в котором сказала небезызвестная компания Capcom, имеет на сегодняшний день немало почитателей по обе стороны земного шара. Появившийся в далеком 1992 году Alone in the Dark от Infogrames позволил выделить отдельный поджанр квеста, который, со временем, оформился в самостоятельное игровое течение — Survival Horror. Настоящая революция жанра произошла четыре года спустя с выходом на PlayStation великого и ужасного Resident Evil, который по праву считается визитной карточкой этого направления.

То, что у резидента начали появляться многочисленные подражания, никого не удивило — многим компаниям хотелось повторить успех RE, и со временем они начали разработку собственных амбициозных проектов "а-ля-Resident Evil". Результаты стараний были самые неожиданные — порой из-под пера разработчиков выходили довольно посредственные продукты, на которые даже не стоило обращать внимания, но иногда на суд игровой общественности выносились настоящие хиты, которые по качеству ничем не уступали резику. Вот об одной такой игре и будет мой рассказ.

Немного истории

Первая часть Тихого Холма появилась весной 1999 года на PlayStation. Сюжет игры не отличался особой оригинальностью: молодой писатель Гарольд Мейсон отправляется в отпуск в небольшой городок Silent Hill, где когда-то он провел медовый месяц со своей женой. Недалеко от города Гарри едва не сбивает женщину и врезается в дерево. Наш герой приходит в себя по прошествии некоторого времени и застает весьма нелицеприятную картину: его семилетняя дочь, с которой он мирно ехал в машине, пропала, а он находится в городе, где все люди исчезли, улицы окутал плотный туман и по окрестностям бродят странные существа. Наш герой выбирается из машины и идет на поиски Шерри — и вот вдалеке он видит ее призрачную фигурку. "Шерри, — кричит он, — остановись", но девочка продолжает убегать от него.



Он следует за дочерью в переулок, вдруг неожиданно темнеет, и на него нападают странные существа.

Гарольд приходит в себя в кафе неподалеку в компании полицейской Сибил Беннет, которая тоже попала в этот сумасшедший город. С этого момента и начинались леденящие кровь приключения мистера Гарольда Мейсона, и пусть в графическом плане игра уступала RE, но по другим параметрам Тихий Холм был ничуть не хуже резидента и даже опережал его по некоторым показателям. Прежде всего, я имею в виду атмосферу игры — а по напряженности Silent Hill 1 значительно превосходил капкомовское творение: вам предстояло обследовать целый город, наполненный исчадиями ада, пробираясь сквозь густой туман и отстреливая многочисленных неприятелей на вашем пути.

Поскольку игра имела немалый успех у почитателей жанра, Konami начала разрабатывать продолжение, о котором и пойдет речь.

История продолжается

Итак, Гарольд Мейсон спасает свою дочь и убирается из этого проклятого богом города. В это время некий Джеймс Сандерленд получает письмо от своей жены, которая просит его срочно приехать в город — Silent Hill, где когда-то они провели свой медовый месяц. Казалось бы, чего тут необычного, если бы не одно "но": жена Джеймса умерла от смертельной болезни три года назад...

Бросив свои дела, молодой вдовец Сандерленд направляется в город, кишащий адскими тварями, заполонившими его дома и улицы. Город, где опасность подстерегает на каждом шагу. Город, где реальность и ирреальность переплетаются в одно целое: улицы Тихого Холма окутаны плотным туманом, вокруг стоит зловещая тишина, лишь изредка нарушаемая странными криками и звуками, принадлежащих либо людям, нашедшим свою смерть в клыках неведомых созданий, либо адским существам, бродящим по окрестностям и выискивающим свою очередную жертву.

А выберется ли наш герой из этого проклятого места, зависит только от вас.

Полное Три-Дэ

Теперь несколько слов о графической стороне SH2: по сравнению с первой частью отличия в игре не так уж и разительны. Мы имеем все тот же плотный туман, который, по заявлениям разработчиков, сохранен исключительно для создания уникальной атмосферы игры (к слову, в первой части это делалось для того, что вписаться в скромные возможности первой PlayStation). Что касается окружающих локаций и монстров, то они прорисованы на подобающем уровне, и хотя некоторые неприятели немного недобрали в пикселях, а ландшафт прорисован немного кривовато, графика не вызывает нареканий.

Звуковое сопровождение тоже не подкачало — по ходу игры периодически играет тревожная музыка, слышны странные звуки, навевающие страх и заставляющие игрока быть в постоянном напряжении. В совокупности все это делает SH2 одним из лучших представителей своего жанра.

О геймплее

Он остался верен добрым традициям жанра квеста. В основном вам предстоит заниматься обследованием окружающих локаций, отстрелом ненавистных монстров (боссы прилагаются) и решением традиционных головоломок в духе: "нашли ключ — открыли дверь". Порою первое от второго находится на предпочтительном расстоянии и вам придется немного поплутать, чтобы отыскать заветную дверку. Хотя, в принципе, задачки нельзя назвать чересчур сложными. К слову, в самом начале вы можете выбрать не только уровень сложности самой игры, но и сложность головоломок. А так скучно не будет, и если вы являетесь поклонником этого жанра, вам предстоит провести не один час на улицах покинутого города, разгадывая многочисленные задачки, вникая в хитросплетения сюжета и расстреливая неприятелей.

Резюме

В общем, мы имеем еще одну замечательную игру с интересным сюжетом, неплохой графикой и ординарным геймплеем, которая, вне сомнения, придется по вкусу поклонникам жанра. А чем все закончится, зависит только от вас.

P.S. В декабре 2002 года на радость всем фанатам жанра вторая часть Silent Hill наконец-то была портирована на PC. Следует отметить, что на ПК появилась Xbox-версия игры с дополнительным сценарием. Ищите в продаже.

P. P. S. В настоящее время Konami уже принялась за разработку третьей части игры — Silent Hill 3. Пока о проекте ничего неизвестно — так что нам остается только ждать.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

Armored Core 2 (PS 2)

Вид от первого лица
Нажмите одновременно Start + Triangle + Square. Затем отпустите их и нажмите еще раз Start.

Army Man Sarge's Heroes (DC)

1. Пароли к уровням
LNLGRMM — Attack
TRGHTR — Spy Blue
TDBWL — Bathroom
MSTRMN — Riff Mission
TLLTRS — Forest
SCRDCT — Hoover Mission
STPDMN — Thick Mission
BLZZRD — Snow Mission
SRFPNK — Shrap Mission
GNRLMN — Fort Plastro
HTTTRT — Scorch Mission
ZBTSRL — Showdown
HTKTTN — Sandbox
PTSPNS — Kitchen
HXMSTR — Living Room
VRCLN — The Way Home
2. Коды
BNGBNGBNG — Максимальные боеприпасы
RMSRPLS — Все оружие
FTHD — Большие головы
JHNNBRZ — Бесконечное здоровье и все оружие

Detana! Twin-Bee Yahoo! (PSone)

1. Играть в темноте
В меню паузы наберите Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, X, Circle.
2. Пропустить уровень
В меню паузы наберите Left, Left, Right, Right, Down, Up, Down, Up, Circle, Circle, Square, Square, Triangle, X, Triangle, Triangle.
Примечание: вы должны набрать не менее 573000 очков, только тогда данный код сработает.

Magic: The Gathering (DC)

Секретные картинки
Вставьте диск в CD-Rom и посмотрите его содержимое (через "Проводник" или "Мой компьютер") — найдете картинки, которых нет в игре.

Resident Evil 2 (DC)

1. Бесконечный боезапас
На экране предметов нажмите Up(2), Down(2), Left, Right, Left, Right, R.
2. Extreme battle mode
Благополучно завершив игру за двух персонажей (Леона и Клер), выберите опцию Special — там будет доступна новая опция Extreme battle.

Silent Hill 2 (PS 2, Xbox)

Секреты
1. Дополнительные боеприпасы
Благополучно завершите игру и получите доступ к секретным опциям, позволяющим устанавливать количество патронов, которые вы будете находить — можно увеличивать количество найденных боеприпасов в два и в три раза.
2. Дополнительная сложность головоломок
Завершите игру с тремя сложностями головоломок — легкой, средней и высшей — и получите дополнительную сложность.
3. Книга потерянных воспоминаний
Завершите игру и начните новую. Обыщите газетный стенд около бензоколонки, книга должна быть там.
4. Книга церемонии
Завершите игру и начните новую. Книга находится на втором этаже отеля "Nightmare" (оригинальное имя для гостиницы, ничего не скажешь), в читальном зале.
5. Ключ Собаки (Dog Key)
Завершите игру с окончанием "Rebirth" и начните новую игру. Теперь перед гостиницей, о которой шла речь выше, появится собачья конура. Обыщите ее и возьмите ключ — он открывает комнату наблюдения в отеле.
6. Hyper Spray
Пройдите игру два раза и начните ее заново. Обыщите южную часть Motor Home, чтобы найти спрей.

NHL 2003

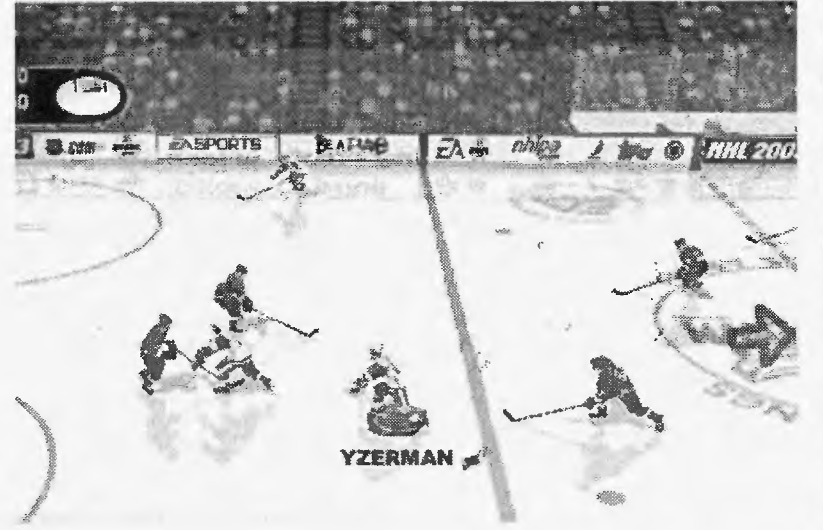
Жанр: хоккейный симулятор
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC

Вот и канул в историю еще один год нашей жизни, а значит, по сложившейся традиции, компания Electronic Arts, а точнее ее спортивное подразделение EASports, порадовала всех поклонников спортивных состязаний очередной серией симуляторов футбола, баскетбола и хоккея. Вот о последнем и пойдет речь в статье.

Пас отдал Рагулин, Толя Фирсов щелкнул...

Новый NHL (думаю, приставка 2003 уже никого из наших читателей не удивит), который появился в продаже пару месяцев назад, можно по праву назвать одним из лучших хоккейных симуляторов прошедшего 2002 года и, несмотря на то, что из года в год нас кормят одной и той же игрой, хоккей NHL-серии каждый раз неплохо раскупается и какое-то время занимает свое заслуженное место в десятке самых продаваемых игр именитого рейтинга NPD. Впрочем, отвлечемся от пространных рассуждений и расскажем, наконец, о самой игре.

В новой части, впрочем, как и во всех предыдущих, нас ожидает традиционный набор чемпионатов, показательная встреча и серия игр play-off — так что здесь никаких особых новшеств не наблюдается. Существенные изменения коснулись графической стороны NHL — видимо, ребята из EA, решив, что выпускать игры в течение нескольких лет на одном и том же движке недопустимо (а так и есть, народ платит деньги и народ требует зрелищ, и он должен их получить), сделали для игры новый, благодаря которому зрители вновь превратились в груду размытых разноцветных пикселей, однако более детальной прорисовке подверглись игроки, и поскольку во время игрового действа все внимание акцентируется на последних, это можно без сомнения записывать в плюсы NHL 2003.



...И Дзурило шайбу достает

Геймплей игры остался верен традициям жанра — играем три периода по 20 минут каждый. В финалах и play-off в случае ничейного счета назначаются дополнительные периоды и буллиты — в общем, все как в настоящем хоккее. Сам процесс игры проистекает довольно динамично: ваша команда может нападать и защищаться, как всегда вы будете управлять хоккеистом, у которого находится шайба или, если шайбу захватил противник, игроком, который находится к ней ближе всего. Чтобы максимально приблизить игровой процесс к реализму, разработчики привнесли в NHL множество особенностей: хоккеисты могут получать травмы, ставить подножки, если вы нарушите правила, игрок вашей команды будет удален на скамейку штрафников — все по-настоящему.

AI компьютерных соперников тоже заслуживает отдельного упоминания: в самом начале игрового действа вы можете выбрать уровень сложности, и от этого напрямую зависит искусственный интеллект команды оппонента, которой управляет компьютер: если при низком уровне сложности выиграть просто, то, установив сложность на максимум, вам предстоит приложить немало усилий, чтобы добиться победы.

Еще один плюс, привносящий атмосферность в игру, — ее звуковое и музыкальное сопровождение. И то и другое сделано просто великолепно: крики болельщиков во время встречи, удары клюшек по шайбе, неназойливый комментатор — все это только идет на пользу новой NHL и великолепно передает атмосферу хоккейного состязания. Музыка тоже не подвела — во время просмотра менюшек игры вы можете прослушать несколько неплохих композиций.

Выводы

У EA получилась действительно неплохая игра, продолжающая традиции серии: с великолепной графикой и звуковым сопровождением и традиционным, но интересным геймплеем. Похоже, что и на этот раз Electronic Arts добилась победы и сделала лучший хоккейный симулятор года. А что, у кого-нибудь есть возражения?

Андрей Егоров aegorov@tvcom.ru

Реальные ролевые игры

Я попробую в этой заметке дать кое-какие практические рекомендации тем, кто собирается попробовать себя в настольных играх. Для примера я буду пользоваться D&D третьей редакции, и кое в чем припомню две статьи "Ролевые игры" Моргула Ангмарского из номеров 9 и 11 "Виртуалки".

Поскольку название нашей газеты, хоть и "радости", но все же "виртуальные", а большинство читателей, хоть и геймеры, но в основном компьютерные, то логичнее всего начать с того, чем настольные RPG (каковые я для краткости буду сокращать как TRPG) отличаются от "старых знакомых" компьютерных RPG (или сокращенно CRPG).

Первым, сразу бросающимся в глаза отличием TRPG от CRPG является, конечно же, **отсутствие компьютера**. Его "функцию", скажем так, берет на себя человек — Dungeon Master (DM). А это не просто расширяет сюжетные возможности игры, а выводит их на качественно новый уровень. Судите сами: насколько бы проработанным ни был сюжет CRPG, ни одна компьютерная игра не позволит игроку совершить действие, не предусмотренное разработчиком (а следовательно, реакция на которое отсутствует в программе). В настольных играх дело обстоит совершенно иначе: игроки (точнее, их персонажи) свободны совершать в игровом мире то, что им вздумается, а уж мастер-человек отвечает за то, чтобы сообщить, какие последствия в мире сии действия за собой повлекли. Человек — это не компьютерная программа, то есть теоретически он в любой момент может дополнить или изменить игровой мир, "подстраивая" его под персонажей. Например, ответить на любой возникающий у игроков вопрос по поводу деталей игрового мира — вплоть до того, какого цвета шнурки от ботинок у местного трактирщика. А это, в свою очередь, позволяет избежать столь характерного для CRPG "синдрома чеховского ружья" ("раз это действие возможно, оно для чего-то нужно, ведь не стали бы разработчики тратить ресурсы на что-то бесполезное"). Иными словами, компьютерным аналогом TRPG была бы такая игра, в которую разработчик вносил бы изменения по желанию игрока в реальном времени. Не слабо?

С первым отличием тесно связано второе — **гибкость системы правил**. Как известно, на все случаи жизни ни конспект не напишешь, ни правил не составишь. Тут-то и вмешивается DM, который волен изменить правила игры, а то и непосредственно вмешаться в ход событий. Продолжая наше сравнение с CRPG, можно представить себе, что логические ошибки и баги патчатся прямо во время их возникновения. Разумеется, мастерским произволом не злоупотребляют — цитируя одну из книг правил D&D, "хороший мастер не будет менять правила без веской на то причины; хороший же игрок всегда признает авторитет мастера, даже если его слова расходятся с правилами".

Третьим важнейшим, но далеко не столь приятным на первый взгляд отличием будет **невозможность вернуться назад**. Никаких Save/Load! Никакого читерства: оно на корню пресекается мастерским произволом. Казалось бы, жутко неприятная особенность — но именно она дает возможность думать **перед** тем, как что-либо делать, и с ответственностью подходить к своим поступкам (что, кстати, далеко не бесполезно и в реальной жизни), а не опускаться до метода прохождения многих CRPG — "сохраниться и посмотреть, а что будет, если я сделаю вот та-а-аааа...".

Еще одно отличие: настольные игры — игры **принципиально командные**. За игровым столом несколько игроков собираются практически всегда. И это логично, так как в опасные приключения в одиночку ходят (и выживают при этом) разве что герои не самых достойных голливудских фильмов. А отыгрыш общения и совместного действия персонажей, играющих в команде (на жаргоне ролевиков называемой партией), сильно обогащает игру по сравнению с типичным для CRPG "одиночным" вариантом (который, к слову, возник вовсе не от хорошей жизни, а лишь потому, что перед типичным компьютером полноценная команда игроков просто не поместится). Однако не обходится без "ложки дегтя": командная игра, помимо богатства, предполагает и **ответственность** игроков друг перед другом. То, удастся ли игра, в равной мере зависит от всех игроков, поэтому, как правильно заметил Моргул, "сам играй, а другим не мешай".

И наконец, последнее, но **самое важное** отличие настольных игр от компьютерных: **в TRPG играют не для того, чтобы выиграть.** Это, вообще-то, относится ко всем ролевым играм в принципе, но так уж получается, что CRPG можно "пройти", то есть выполнить все предусмотренные разработчиком действия, к чему, как правило, и сводится задача в таких играх. Виной тому, как легко догадаться, принципиальная ограниченность любой компьютерной программы. Легко догадаться и о том, что "пройти" настольную игру невозможно теоретически. Конечно, отдельные игровые модули имеют некие прописанные сценарии (выполнение которых можно называть "прохождением" модуля), но персонажи полностью свободны решать, какому из сценариев следовать и следовать ли вообще. Например, команде искателей приключений поручают доставку ценного груза через неспокойный район. А персонажи могут посовещаться и решить, что груз они могут оставить у себя и сбежать из страны. А то и присоединиться к тем, кто, собственно, и делает этот район неспокойным.

Кстати, обычной ошибкой начинающих ролевиков-настольников, пришедших из CRPG, является чрезмерная их "зацикленность" на раскачке параметров своего персонажа, зачастую в ущерб отыгрышу роли (например, эльф, воюющий боевым топором только лишь потому, что он волшебный и наносит больше повреждений). Таких игроков, называемых манчкинами (англ. munchkins — сосунки, что подчеркивает незрелость такого игрока как ролевика), избегают — с ними неинтересно играть, они своим "утилитарным" отношением к игровому миру мешают играющим в него другим.

Предвижу вопрос: "А для чего же тогда люди играют в настольные игры?" Ответ очень прост: **ради удовольствия**. Банально. Но в то же время и глубоко. Спросите себя — а для чего люди читают книги? Ходят в кино, театры? Вот именно! Если угодно, настольная игра — это книга, в которой мастер да игроки выступают и героями, и читателями, и авторами.

Конечно, здесь тоже не стоит перегибать палку. Не надо забывать, что игрок и его персонаж имеют совсем разные мотивы. Персонаж, живя в игровом мире, хочет, к примеру, успешно справиться с порученными ему заданиями. Ну и еще (желательно) остаться целым и невредимым. А вот игрок прежде всего жаждет удовольствия и интересных впечатлений. Если такая мотивация появляется у персонажа, игра может свестись к "стебу". Такое несерьезное отношение, называемое крейзилунерством (crazy lunie — сумасшедший лунатик), тоже сильно мешает играть другим. Не надо забывать, что, цитируя одного из очень уважаемых мною мастеров по имени Gremlin, настольные ролевые игры очень похожи на турпоход: с одной стороны, это, несомненно, развлечение, с другой — чтобы это развлечение получилось, ко всем его участникам надо предъявлять требования. Но об этом чуть попозже.

Что ж, теперь, когда мы обсудили, в чем особенности настольных RPG (а вы, дорогие читатели, поразмыслили над тем, нравится вам это или нет), можно было бы начать серию статей, посвященных, к примеру, игромеханике D&D. Но занятие это совсем неблагодарное. Во-первых, лучше, чем описано в правилах, рассказать про систему все равно едва ли получится, и вместо того, чтобы просто пересказывать правила, проще (и куда полезнее для читателей) сообщить, где эти самые правила достать, что я и собираюсь сделать чуть позже. Во-вторых, такая серия статей, растянутая на много номеров (и не иначе: попытки изложить около 400 страниц в нескольких статьях обречены на провал заранее), будет лишь дразнить читателей, но не позволит начать играть до того, как будет собрана полностью. Вместо этого поговорим о том, что надо для полноценной игры.

Очевидно, что в первую очередь нужна **команда игроков и мастер**. Как правило, начинающие игроки приходят в мир TRPG тремя путями. Один — включиться в состав уже играющей партии, чаще всего по приглашению знакомого. Второй — набрать из числа своих друзей команду игроков и найти мастера, согласного вас "поводить". У каждого из этих путей свои плюсы и минусы.

В первом случае мастер и более опытные коллеги-игроки сами обеспечат вас всем необходимым материалом, в меру своих сил обучат и на первых порах помогут избежать разного рода проблем. Однако такие знакомства редки, а заменять или добавлять персонажа в сыгранной партии требуется еще реже. Несколько же "вакансий" найти практически нереально.

Второй путь, напротив, предполагает, что вас несколько, но вот знакомых ролевиков среди вас не наблюдается. Мастера найти можно разными способами — например, через сайт rpgby.net, специально посвященный RPG в Беларуси, через FIDO или другие посвященные TRPG форумы. Очень полезно заглянуть в недавно описанный Моргулом Клуб настольных игр. Можно попробовать поискать среди любителей "полевых" игр, участников рыцарских клубов или MtG-шников. Вариантов масса. Но тут возникает другая проблема: мастеру и игрокам надо сыграться. Кроме того, при этом требования к будущим игрокам другие: если опытная партия может себе позволить первое время помогать неопытному игроку, то одному мастеру всех вас обучить не под силу — да и какой смысл первые несколько игровых сеансов заниматься лекциями? Посему простой совет: прежде чем искать мастера, изучите правила игровой системы.

Кстати, о **системах**. Среди многих DM'ов бытует мнение, что третья редакция D&D хуже (или по крайней мере ничем не лучше) второй. В результате этого может оказаться, что по второй редакции мастера найти проще. **Не поддавайтесь соблазну**. У третьей редакции есть одно несомненное преимущество перед второй: **простота освоения** и связанная с ней более высокая играбельность. Да, вторая редакция пока выигрывает по количеству разработанных под нее кампаний, модулей, дополнений и тому подобного, но это — вопрос времени. Конечно, непросто менять годами отработанные приемы и привычки, почему, собственно, многие мастера и не спешат переучиваться. И если речь идет о сыгранных, опытных компаниях, с ними можно согласиться — зачем менять то, что хорошо работает. Но вот создавать новую команду по старым правилам — значит, потом, будучи (надеюсь) уже опытным игроком, иметь проблемы с переходом на новую систему.

О третьем же пути — самом тернистом — поговорим особо. Как вы, наверное, догадались, может быть и так, что ни знакомой партии, ни подходящего мастера вам найти не удастся. Что же делать? Несмотря на бытующее среди ролевиков мнение, что так делать ни в коем случае нельзя, рискну предложить идею: **мастером может стать один из вас**.

Конечно, это трудно и рискованно. Конечно, велика вероятность, что когда неопытный мастер пытается вести неопытных игроков, нормальной игры не получится, и может статься, что команда сразу разбежится в твердом убеждении, что настольные ролевые игры — это самое извращенное проявление человеческой испорченности. Именно этого — опасности "спугнуть новичков" — так боятся опытные игроки. Настолько, что, дескать, лучше вообще не играть, чем играть так.

Но, на мой скромный взгляд, бросать играть только потому, что первый раз не получилось, да еще зная, что ни игроки, ни мастер до этого не играли — уж очень это несерьезно. Если из-за этого человек уходит из TRPG, значит, это ему не подходит по каким-то иным причинам. К тому же, не ошибается только тот, кто ничего не делает. Не у всех получается найти учителя, но самоучки тоже добиваются успеха, и из такой "юной команды" вполне могут вырасти очень хорошие мастера и игроки.

Разумеется, при этом к делу надо подходить еще ответственнее. В первую очередь вам всем нужно изучить правила с точки зрения игрока (лучше всего это делать вместе). Потом решить, кому из вас больше импонирует искусство Строительства Игровых Миров — именно он и будет вашим DM'ом. А потом этому "кандидату в мастера" предстоят долгие вечера усердной подготовки, которую ни в коем случае не надо ограничивать просто чтением остальных книг правил. Читайте дополнительные книги, расширения к правилам и просто хорошие книги в жанре фэнтези, многие из которых, между прочим, прямо произошли из настольных RPG. Изучайте игровые модули. Посещайте посвященные RPG сайты. Наблюдайте за играми в Интернете (например, на том же forum.rpgby.net или на www.rpg.gameforums.ru/forums/). Участвуйте в дискуссиях на форумах (кроме перечисленных сайтов загляните на www.rolemancer.ru, www.gameforums.ru и www.2x2online.com), общайтесь, хотя бы виртуально, с игроками и мастерами. Не жалейте на это ни времени, ни сил, ни Интернета — во время игры это все воздастся сторицей.

Однако довольно о команде — пожелаем вам удачи и предположим, что собрать ее у вас получилось. Что же еще нужно для игры?

Нужно **время**. Несмотря на то, что настольные игры требуют его даже меньше, чем компьютерные, найти время получается не всегда. Дело в том, что TRPG — игра командная, и нужно, чтобы у всех членов команды свободное время совпало. Обычный игровой сеанс длится от 4 до 6 и более часов. И еще, главное в таких игровых сеансах — не устать, а то игра пойдет вяло.

Отдельный разговор о том, что график игры надо **соблюдать**. Если хоть один игрок отсутствует — чаще всего нормальной игры уже не провести. Прогуливая игровой сеанс, вы подводите своих товарищей, и ничто так не отбивает интерес к игре, как сорвавшийся сеанс.

Помимо времени, нужно **место** для игры. Идеальным вариантом — отдельной квартирой или домом — располагают, думаю, не многие. Поэтому реальнее всего выделить комнату в квартире. Это тоже хорошо, но только если эта комната достаточно вместительна (за игровым столом собираются 4-8 человек) и если вы не мешаете остальным живущим в квартире. Можно играть и в комнате общежития, и в клубах, наконец, можно играть под открытым небом — так, на "площадке доминошников" в парке Челюскинцев регулярно проходят сеансы. Однако здесь может серьезно насолить плохая погода, да и закругляться, скорее всего, придется с наступлением темноты.

Перейдем теперь к "материальному обеспечению". В первую очередь это **книги правил**, для D&D — три довольно солидных тома: кни-

Новости настольных игр

"Эпоха битв" расширяется

Продолжают выходить новые наборы и дополнения к игровой системе "Эпоха битв". В первую очередь хотелось бы отметить набор "Македонская фаланга". Набор этот ребята из "Звезды" сваяли сами, и надо сказать, что получилось весьма и весьма неплохо. Конечно, сариссы (то бишь, копья) не совсем ровные, но значительно отличаются в лучшую сторону по сравнению хотя бы с набором "Русские дружинники", ставшим уже притчей во языцех. Фигурки отлиты хорошо, можно даже различить мелкие детали на доспехе. Относительно характеристик — македонцы очень мощны даже по отдельности, а при построении фаланги обойдут по характеристикам и полезности практически всю пехоту Древнего мира (включая знаменитых римлян). Ну и еще появились отдельными коробочными наборами различные виды башен для самых разных крепостей.



Новая игра?

"Звезда" выпустила еще один набор моделей в масштабе 1:72. Но на этот раз отношения к "Эпохе битв" он не имеет. Набор называется "Лейб-Гвардии Казаки 1812 г." Ходят слухи, что все это неспроста, и в ближайшем будущем (то есть уже в 2003 году) мы увидим игру "Бородино" от "Звезды".

Убить Дракона

По идее, уже должен появиться в продаже набор для новой фэнтези-системы от все той же "Звезды" "Кольцо Власти". Набор этот (состоящий из одной миниатюры) имеет название "Дракон" и содержит его же. Это Чудовище (в терминологии игры) создатели называют "первым российским драконом". Ну, а дальше (на 2003 год) планы у фирмы просто огромные. Во-первых, выпустить орочью пехоту и кавалерию, во-вторых, добавить людям кавалерию, а также создать артиллерию для людей и проклятого легиона и выпустить отдельными наборами "Кольцо Власти" и "Кольцо Смерти" (как вы уже, наверное, догадались, по пять фигурок в наборе). Ждем не дождемся...

Займемся колонизацией

Мало кто знает, что известный компьютерно-игровой сериал Settlers (как и множество других компьютерных игр) вырос из настольной игры. Называлась эта игра Die Siedler von Catan и была выпущена в Германии в начале 90-х гг. прошлого века. Игра имела бешеный успех, получила множество призов, по ней было создано просто огромное число игр-подражателей. А теперь оригинал игры переведен на русский язык и издан компанией "Хобби-игры" в России под названием "Колонизаторы".



Вкратце о правилах. Имеется игровое поле, случайным образом составленное из гексов (то есть, шестиугольников). На этом поле несколько игроков начинают строить поселения, дороги, добывать ресурсы. Цель игры — набрать как можно больше победных очков, которые выдаются как за простое присутствие на поле некоторых объектов, так и в случае, когда вам удалось превзойти других игроков в какой-либо отдельной области (например, построить самую длинную дорогу). Военных действий в игре просто нет как таковых, все ориентировано на мирное взаимодействие между игроками (меняться ресурсами, госпо-

га игрока, или Player's Handbook (PHB); книга мастера, или Dungeon Master's Guide (DMG); книга монстров, или Monster Manual (MM). Игрокам нужна только (!) первая книга. Мастеру — все три, причем желательно иметь их под рукой и во время игры.

Еще раз позволю себе напомнить: постарайтесь получше изучить правила перед игрой! Даже если вы начинаете играть в уже опытной партии, вы сэкономите своим товарищам много времени. Если же вы только начинаете играть, то этот совет становится обязательным: ведь учить вас будет некому, и от того, как вы подготовитесь, напрямую зависит, как пройдет ваша игра.

Будущих мастеров это касается еще сильнее. Им просто никуда без досконального знания PHB. Не надо учить наизусть (многое запомнится само по ходу игры), но надо всегда уметь быстро найти в правилах нужное место, чтобы не приходилось всякий раз по полчаса листать книги на игре, что интереса совсем не добавляет. Столь же хорошо нужно изучить и DMG, особенно первые главы, посвященные обучению мастерскому ремеслу и искусству создания миров. Неплохо уметь ориентироваться и в MM, чтобы лучше представлять себе возможных обитателей игрового мира.

Кроме того, можно почитать всякого рода расширения к правилам (supplements), коих вышло уже около десятка. Там, в частности, описаны тонкости игры конкретными классами, и много чего еще интересного. Еще понадобятся, особенно если вы только начинаете играть, игровые **модули** (modules) — готовые приключения, которые, грубо говоря, позволяют начать играть практически сразу. О том, как подбирать модули и как "вписать" их в игру, расскажет DMG.

Прежде чем писать, где и как откопать все это богатство, вынужден предупредить: третья редакция D&D молода, посему большинство материалов по ней — **на английском**. Переведена на великий и могучий пока только PHB, причем есть лишь несколько вариантов "любительского" перевода. А смею заметить, что перевод правил со всеми игромеханическими терминами, с десятками названий заклинаний и сотнями названий существ — задача очень сложная, и надеяться, что бригада любителей (да и профессионалов тоже) справится с ней на должном уровне, наивно. Вывод: полагаться на переводы (любые) есть смысл, если английского вы не знаете совсем. В противном случае лучше читать правила в оригинале, а если это для вас слишком медленно — по крайней мере заглядывая в оригинал.

Совсем другой разговор, если вы собираетесь стать мастером. Ни DMG, ни MM, ни расширения, ни многие модули на русском не существуют принципиально. И вряд ли появятся в обозримом будущем. Кроме того, вам (в отличие от игроков) непростительны ошибки при чтении правил, вызванные плохим знанием языка или неточным переводом. Поэтому, увы, будущий мастер **должен** знать английский хотя бы на уровне, позволяющем без особых проблем играть в английские CRPG. Кстати, если у вас есть опыт английских CRPG, то большинство игромеханических терминов будут вам знакомы.

Но хватит об этом. Добыть все вышеперечисленные книги можно двумя способами: **купить и скачать**. Начнем со второго способа как более осуществимого.

Конечно, с экрана книги читать неудобно, да и на игру компьютер не всегда захватишь, так что, скорее всего, придется распечатывать хотя бы PHB. Но с другой стороны, в файле нужную информацию найти заметно быстрее, так что даже если вы счастливый обладатель твердой копии, электронную версию иметь не помешает. В Интернете оные встречаются в основном двух типов: текстовые (обычно это документы Word размером от 50Кб) и отсканированные (с картинками, как правило это PDF-файлы размером от 2 Мб).

Как же их найти? Начнем с того, что ролевики — народ компанейский и друг другу помогают, поэтому можно поспрашивать у знакомых или в форумах. Если же искать самим, то учтите: сайты, на которых подобные материалы выложены в открытый доступ, имеют тенденцию "умирать" очень быстро по вполне понятным причинам, особенно англоязычные. Русскоязычные ресурсы в этом плане более "устойчивы": текстовый Player's Handbook (в том числе и переведенный вариант) лежит, например, на www.ad-d.boom.ru и axentysdnd.narod.ru. Там же можно найти "укороченные" (содержащие только игромеханику) DMG и MM. Для первого чтения они непригодны (!!!), а вот для быстрого поиска вполне подойдут. Полный же отсканированный DMG можно найти по адресу dndscan.narod.ru, причем в дальнейшем обещают разместить и другие книги.

Более результативен поиск книг в пиринговых файлообменных сетях. Так, в **overnet** (www.overnet.com) и **eDonkey2000** (www.edonkey2000.com) имеются сканированные версии всех книг. Наиболее результативен поиск по строке **wotc**, посмотрите также список ссылок на www.nirgal.com/games/rpg/. Также очень многое можно найти на **IRC** (irc.bookwarez.net:6667 #bw-rpg). Единственное, чего там делать не стоит — нарушать правила канала. Кроме того, если Интернет у вас по dial-up, то готовьтесь к нескольким суткам непрерывного коннекта;-).

Помимо правил, можно скачать еще много интересного. В первую очередь загляните на официальный сайт D&D (www.wizards.com/dnd/). Там для скачивания доступны списки замеченных опечаток (errata), дополнения к книгам (web enhancements) и официальный FAQ, который очень помогает разобраться в правилах. Там же есть пару десятков бесплатных модулей, интересные статьи. Большая коллекция модулей имеется на уже упомянутом www.ad-d.boom.ru. Ценные статьи есть на gameguild.narod.ru, www.mastering.newmail.ru и www.rolemancer.ru. Впрочем, модули — не книги правил, найти их куда проще, так как многие из них свободно лежат на авторских сайтах. Поисковые машины вам в помощь. Только проверьте, от той ли редакции модуль (впрочем, иные из них так хороши, что стоят мучений с переделыванием их под другую систему). Кстати, по второй редакции AD&D материалов пока куда больше и они куда доступнее, в том числе на русском. Но еще раз повторю: не поддавайтесь соблазну. Время работает на вас.

С другой стороны, **купить** все необходимое на первый взгляд проще, но только на первый. Дело даже не в довольно высокой цене — порядка $30-40 за книгу, хотя и ее не каждый захочет заплатить лишь за возможность попробовать себя в TRPG. В принципе, книги того стоят, поскольку полиграфическое исполнение их весьма недурственное. Смущает другое: **полное отсутствие** мест продажи на территории Беларуси и почти полное — в России. Стало быть, приходится тем или иным путем везти книги из-за границы. Лучше всего, если есть возможность сделать это самому, например, совместив с турпоездкой. Если нет — приходится заказывать у знакомых. Ищите "часто разъезжающих", но самое сложное при этом — объяснить, что же именно вам надо. Лучше заранее узнать у знакомых или в Интернете точный адрес магазина по месту назначения. Можно, конечно, воспользоваться и интернет-магазинами или интернет-аукционами, но только если вас не смущает перспектива переплатить раза в два за почтовые расходы и возможность потери вашего заказа в пути.

В той же мере все вышесказанное относится и к **кубикам** для игры. Разница состоит лишь в том, что скачать их не получится, правда, и купить их чуть легче, чем книги. Кстати, кубиками их можно назвать только очень условно: полный комплект игральных костей включает в себя четырех- (d4), шести- (привычный d6), восьми- (d8), десяти- (d10), двенадцати- (d12) и двадцатигранник (d20), а также "процентник" — тот же d10, но с написанными на гранях числами от 00 до 90 с шагом 10 (вместе с обычным d10 эти две кости позволяют быстро выкинуть d100). Лучше на игре иметь два комплекта — один для игроков, другой для мастера, ему часто приходится выполнять броски, знать о которых игрокам не надо.

Ближе и удобнее всего, наверное, заскочить в книжно-музыкальный супермаркет в Варшаве. Он прямо возле центрального вокзала, так что вам хватит даже 20 минут — вы успеете осуществить задуманное, даже если у вас в распоряжении лишь краткая пересадка. Полный комплект там стоит от $3-5. Кроме того, поспрашивайте MtG'шников с рынка "Динамо". Могут рассказать, где искать магазин в Москве. А могут и сами привезти на заказ.

Наконец, можно играть совсем без кубиков, "эмулируя" их при помощи калькулятора или ПК — но это куда менее удобно и многим игрокам не нравится. Можно, при определенной сноровке, изготовить самим (например, склеить из картона, развертки смотрите на http://www.mastering.newmail.ru/material/dices.htm), но только если у вас много терпения и умелые руки. На плохо сделанных костях грани будут выпадать очень неравномерно, и тогда уж лучше калькулятор.

В заключение можно коротко остановиться и на других игровых реквизитах.

Моргул Ангмарский упоминал о **карандаше и бумаге**. Тут хочется добавить, что для рисования всяческих планов пригодится школьная бумага в клеточку. А для более полноценного отыгрыша многих ситуаций (например, боев), полезно иметь так называемые **миниатюры** — фигурки персонажей, NPC, монстров и так далее. Эти фигурки выставляются на бумаге в крупную клетку размером в 1 дюйм (около 2.5 см), которую придется расчертить или распечатать самим. Разумеется, можно обойтись фишками, монетками, бумажками и другим подручным материалом, но если хотя бы персонажи игроков изображены "на уровне", то это сказывается на игре очень хорошо. Фирменные миниатюры можно купить там же, где и книги (то есть это непросто); можно играть фигурками из разнообразных детских наборов или оловянными солдатиками.

Наконец, есть еще одна важная бумажка: **лист персонажа** (character sheet). Там в удобной для восприятия форме фиксируется вся игровая информация о персонаже — его характеристики, умения, навыки, заклинания, оружие, доспехи и прочее оборудование. Играя без такого листа, очень легко запутаться в обилии сведений. Шаблоны для листов можно найти на многих из перечисленных в этой статье сайтах. Мастеру же полезно иметь **сводный** лист с основными характеристиками всех персонажей в команде, чтобы не беспокоить игроков частыми, ненужными и портящими игру вопросами. Еще ему нужен **мастерский экран** (DM screen) — трехсторонний разворот из картона, отгораживающий заметки и броски кубиков мастера от любопытных взоров игроков и потому позволяющий всем сидеть за одним столом. На "фирменных" экранах снаружи изображена красивая картина в стиле "битва героев с монстрами", а внутри приведены таблицы, которые мастеру всегда лучше иметь под рукой.

Вот, пожалуй, и все, что нужно для одного из увлекательнейших хобби — **ролевых** настольных игр. Пишите по любым возникшим вопросам. Удачных вам приключений!

Жуковский Сергей aka wanderer
ws@ring.by

РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТ

Наконец-то мы подвели итоги анкетирования. После долгого сбора и обработки анкет выяснилось, что вам катастрофически не хватает в нашей газете анекдотов и кодов — эти рубрики, по вашему же желанию, теперь увеличатся, но со следующего номера. Поэтому присылайте анекдоты для пополнения нашей коллекции, хотя и того, что вы нам присылали в прошлом году, пожалуй, хватит надолго :). Что касается кодов, то шлите нам свои заявки — игр-то выходит много, а что из всего этого количества вас интересует, мы узнаем только из ваших писем. Некоторые из вас жить не могут без того всяческих конкурсов — поощряем ваше желание и в ближайшее время вновь открываем пропавшую на некоторое время Викторину.

Относительно других рубрик, то — прошу умерить пыл некоторых читателей на форумах — все в норме. Так что особые противники рубрик по настольным играм, приставкам, Арены и Чтива остались с носом :) — многим нравится, так что эти рубрики продолжают жить в нашей газете.

Хочу многих из вас поздравить с тем, что на ваших столах в основном приличные машины — подавляющее большинство имеет PIII, и по нисходящей — более слабые компьютеры. Вопрос по вашим любимым жанрам, в общем-то, ничего нового нам не показал — как и в прошлом опросе, в этот раз также большинство оказалось поклонниками стратегий и экшенов (почти поровну голосов), с небольшим отрывом следом по приоритету у вас идут РПГ, а далее — Грамович и сотоварищи сделали свое дело — автосимуляторы.

Ну, а теперь объявляю имена людей, которые получат за участие в нашей анкете небольшие памятные сувениры: майки с логотипом "Виртуальные радости" (по желанию — ваш любимый автор может на ней оставить свой автограф), игровые компакт-диски (на выбор, так что прежде чем нам звонить, подумайте, какой диск вы хотели бы получить).

1. Климов Станислав — Минск
2. Кузьмицкий Павел — Минск
3. Галиев Артур — Брест
4. Войтехович Сергей — Новополоцк
5. Коцко Андрей — Мосты
6. Башилов Андрей — Минск
7. Бабич Александр — Минск
8. Радченко Александр — Могилев
9. Голод Геннадий — Гомельская обл., г. Лельчицы
10. Калита Сергей — г. Гродно

Звоните в редакцию по телефону (017) 234-67-90.

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
КЛУБ "САЛТАЙМ"
большой выбор игр, мощные машины, бар, автостоянка
также к Вашим услугам:
распечатка на лазерном принтере;
офисные и обучающие программы;
запись CD-R;
гибкая система скидок.
ЖДЕМ ВАС КРУГЛОСУТОЧНО!
Пр-т Скорины 131/1
(в трех шагах от метро "Восток")
Тел.: 263-76-85.

да, очень нужное и важное занятие). Но война здесь и не нужна, ведь хочется иногда просто победить противника, не разрушая все его замки и города. Одно меня гложет и расстраивает — когда же это чудо доберется до нас?..

Настольные игры:
Клубные вести

Первая новость касается того, что у Минского Клуба Настольных игр появился официальный сайт — www.boardgamesby.net — заходите, хотя он достаточно долго не обновлялся (в связи с праздниками), но вскоре нормальная работа будет восстановлена.

А уже сейчас в Минском Клубе Настольных Игр регулярно проводятся игры по Mordheim — подсистеме известной глобальной игровой системы Warhammer. Игра имеет гораздо более сильный уклон в ролевом направлении, чем Warhammer, а подробнее о правилах вы сможете прочитать в ближайших номерах "Виртуальных радостей".

Чемпионат по "Эпохе битв" временно приостановлен. Связано это, во-первых, с каникулами, во-вторых, с переходом на новую систему правил. Система эта разработана коллективом минских авторов. Со второй половины января в Клубе Настольных Игр начнется ее тестирование. Все, кому хотелось бы посмотреть, что же изменится в правилах в окончательной версии минской редакции (о предварительной мы уже писали ранее), могут сделать это "невооруженным взглядом". Приходите — всегда рады!

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______

проживающий по адресу ______

тел. (______) ______ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись............ Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.



Полное превосходство

Поневоле возникло чувство сожаления о том, что не довелось мне в свое время поиграть в Homeworld — говорят, потрясающая была штука, лидер среди космических стратегий. Для некоторых — непревзойденный, для меня же на первое место вышло нечто другое, то, чего (естественно) не ждали, и это обстоятельство даже усилило эффект от... в общем, сами узнаете от чего, и эффект этот отпечатается в сознании надолго. Заинтригованы? Прошу любить и жаловать — игра, несомненно заслуживающая звание "RTS-месяца", а то и года.

Игра: Hegemonia: Legions of Iron
Разработчик: DreamCatcher Interactive
Издатель: Digital Reality
Жанр: Космическая RTS
Системные требования: P3-600 (лучше 1600), 192 MB RAM (256), 16 MB video (32), 4xCD-ROM, DX8.1, mouse, sound

Даже в самой игре ее название встречалось в двух вариантах: — оригинальное и Haegemonia — вероятно, на родном для разработчиков языке. Пожалуй, единственная глобальная недоработка — несоответствующее имя, хотя и по этому поводу можно поспорить. Да и вообще, какая к черту "Гегемония", если большая часть людей ждет выхода Master of Orion 3, и было бы попросту глупо выпускать игру на ту же тематику лишь для того, чтобы она благополучно померкла на фоне сияющего конкурента, уже чуть ли не с десяток лет назад заработавшего себе имя? Однако рискнули... И как знать, не будет ли диск с MoO3 валяться на пыльной полке, как это было с HoMM4 и даже WC3. Очень уж тревожно стало за будущее таких знаменитых серий, бывших лидерами в своем жанре. Но времена меняются, и на смену старым вождям приходят новые, вносящие что-то свое в каноны жанра.

События, описываемые в Hegemonia, довольно близки к реальности, что уже есть хорошо. Правда, без банальности не обошлось — да и куда без нее! — опять сражения со злобной расой, только и мечтающей, чтобы стереть с лица Вселенной все, что стирается. Но это уже к середине, а завязка такова. Человечество наконец достигла того уровня технического развития, что позволяет колонизировать другие планеты — то, о чем мечтали поколения ученых, писателей-фантастов и просто романтиков, стало наконец возможно. Первым был колонизирован Марс (ну, Луна не в счет, хотя что вообще можно делать на этом мертвом куске камня?). Прошли десятилетия... Человечество уже использовало вдоль и поперек всю Солнечную Систему, все пригодные для заселения планеты и спутники были колонизированы. Но люди не были бы людьми, если бы не создавали себе проблем сами. Колонии захотели независимости, а то и главенства над родной планетой. Сперва ничего серьезного, но потом пиратские набеги на торговые суда обеих сторон переросли в полномасштабный конфликт. С одной стороны — Земля, с ее индустриальным потенциалом, лучшими солдатами и офицерами, с другой — Марс, с его технической революцией и огромными амбициями. Собственно, это и есть точка отсчета игровой сюжетной линии — предстоит выбрать, чьи интересы защищать. Финал все равно будет одним и тем же, т.е. полная капитуляция противоборствующей стороны. Это не сильно повлияет на дальнейший ход событий, разве что главный герой будет другим — сражаясь за цвета Земли, мы примем на себя роль бравого ветерана космического флота Джека Гарнера, став под знамена Марса — примерим юбку тоже солдата, но более ученого склада ума, по имени Nillea Cortilliari — извиняйте, если имя передано неверно, это не суть важно. Думаю, не будет преступлением немножко рассказать о дальнейшем ходе событий, так как данная часть игры (первый эпизод, а всего их пять) носит как бы статус обучающей, где мы постигнем все тонкости управления подразделениями в космосе. Дальше идут серьезные события.

Когда гражданская война в Солнечной Системе закончилась, заново сформированное правительство принялось разрабатывать новые проекты по исследованию космоса. Были обнаружены так называемые тоннели (Wormholes), ведущие из одной системы в другую. Эксперимент с целью использовать эти тоннели для посещения дальних систем окончился успешно. Совсем недавно выбравшееся в космос человечество уже стояло на пороге еще большего прорыва — человек впервые покидал Солнечную Систему! Уже знакомая до мелочей технология создания колоний на отдаленных мирах вновь пошла в ход — командование приняло решение основать свою первую колонию в чужой системе. Не трудно будет отгадать, кого поставили во главе экспедиции. Но вот вопрос — куда именно отправляться? Недавние исследования показали наличие трех туннелей в Солнечной Системе, возможность попасть в одну из трех систем. В какую именно — решать вам. Маааленькая подсказка: в крайнюю слева (Бета) — не ходите, все равно основать колонию там не сможете, технический уровень не позволит.

Оговорюсь сразу: игра обладает значительной долей нелинейности, и решение по поводу одной системы из трех — далеко не единственное в таком духе, причем последующие еще более сложные. Разумеется, люди оказались не одиноки во вселенной, далеко не одиноки, — но было бы чистой воды преступлением рассказывать о том, что будет дальше. Сюжет очень хорош, довольно непредсказуем, и зачастую зависит от ваших действий. Может, не напрямую (концовка, вероятнее всего, только одна), но косвенно — точно. Сразу совет на будущее: обязательно старайтесь выполнять дополнительные задания — получите весьма ощутимые бонусы.

Но все-таки, что же это за игра? Если сухо и скрупулезно — трехмерная стратегия в реальном времени, с небольшим уклоном в экономическую — ведь придется проводить и собственную политику на планетах, правда, тут особо не развернешься (а грубо говоря — не развернешься совсем). Стратегия с огромными возможностями, игра, действительно не дающая скучать, не надоедающая своим однообразием, заставляющая запускать себя раз за разом не для того, чтобы "посмотреть, какой крутой юнит нам дадут в следующей миссии", а хотя бы для того, чтобы узнать, что произойдет дальше. Тут действительно все зависит от вас — на что упор будет сделан в той или иной миссии, кто станет нашим врагом, кто будет сражаться под нашими знаменами, и — главное — на чем будет сражаться. Игра берет не разнообразием юнитов — а их не так уж и много, боевых лишь три разновидности, плюс с десяток поддержки и торговых, да базы планетарной защиты. И даже не своей графикой — а перед ней меркнет абсолютно все, что было до этого, но о красотах разговор будет отдельный. Игра берет своим геймплеем, в чем-то неповторимым, хоть и не блещущим особой оригинальностью, зато до такой степени сбалансированным, что изъяны даже не заметны (а они, увы, есть во всех играх). Берет, зараза, за горло, и отпускать не хочет, заставляя сидеть допоздна, а наутро думать лишь о том, как бы выкроить лишние три-четыре (заметьте!) часика. А ведь поначалу не хотелось даже запускать ее...

Если у кого-то тоже возникнут подобные мысли — гнать их прочь веником под зад, а то будете потом жалеть. Вряд ли вам захочется пропустить игру с такими возможностями и вариантами того, как пройти миссию, с такой системой исследования новых технологий (а их много, может, не так, как в MoO3, но для RTS достаточно и этого). И все это — и технологии, и планеты с их развитием, и боевые действия — удачно соединены в одно целое, гармонично вплетаются друг в друга и просто неотделимы друг от друга. Вы никогда не одержите победы, не имея за плечами материальной базы (под этим подразумеваются и высокоразвитые колонии), технологического прогресса и нескольких взводов опытных солдат на кораблях, оборудованных по последнему слову. Все это очень нужно, и лишь вы решаете, как этого достичь, а вариантов, поверьте, много.

Невозможно описать каждую составляющую в отдельности, посему попробую пройтись по всему, не упуская ни одной детали, но все же довольно трудно описывать такую глобальную вещь. Основой для нашего процветания будут колонии. В начале миссии дана по меньшей мере одна, возможно, та, которую вы основали в прошлой миссии (так что думайте о будущем, товарищи, ведь продолжать придется с теми же кораблями и планетами!). Нажатием горячей клавиши — F3 — мы получаем подробную о ней информацию и доступ к изменению всего, чего нам захочется. Прежде всего — налоги и профиль занятия населения. Повышая налоги, понижаете мораль (правда, временно), но без денег никуда. Под профилем занятия понимается лимит на род занятия населения — в пользу исследований или производства. Например, установив указатель ровно на середине, мы позволим тратить на то либо другое не более пятидесяти процентов "усилий". Хорошо, что есть кнопочки, позволяющие установить данный уровень на всех планетах. Это что касается условий существования людей. Если колонию не атакуют и мораль хотя бы на уровне средней — население начнет размножаться, повышая тем самым доход от налогов. Для стимуляции роста и производства есть возможность строить здания (предварительно исследованные, конечно), но с одним ограничением — построек можно будет создавать ровно столько, сколько сможет поддерживать население.

Кроме зданий, колония может строить корабли и орбитальные станции, а также (очень важно!) имеет четыре бесплатных, но глобальных проекта: финансовый, постоянного жилья, обучения и запчастей. Проект не может работать параллельно с каким-либо производством, но и не требует денег на реализацию. Собственно, это не проект, а, скажем так, направление, над которым будет работать планета. Финансовый значительно увеличит приток денег в казну, хоть и тоже временно понизит мораль. Постоянное жилье увеличит прирост населения, вплоть до лимита, который можно увеличивать, строя определенные здания и создавая терраформинг на планете (незабываемое зрелище!). Военное обучение будет медленно, но верно поднимать уровень опыта пилотов всех кораблей в данной системе. Запчасти — влияет на скорость ремонта кораблей.

Есть возможность также назначить на планету губернатора из числа героев, нам доступных. Сами герои поступают под наше командование по мере прохождения игры и просто так, время от времени предлагая нам свои услуги. Герои также имеют опыт и умения. В зависимости от их умений мы и будем проводить назначения — кого на планеты, кого в боевые корабли (подробное описание умений можно прочесть, нажав F1 и выбрав соответствующую графу хелпа). Герои существенно влияют на характеристики планеты либо же корабля, так что недооценивать их нельзя. К примеру, могут иметь бонус при производстве, в росте населения, могут поднимать мораль, а могут и шустрее ворочать штурвалом космического крейсера и точнее стрелять из орудий. Некоторые умения героя распространяются на всю систему, некоторые — даже на империю.

Деньги. Без них никуда. Добываются они различными методами, за что и спасибо разработчикам. Первый, и основной — налоги с планет. Чем больше населения, тем больше денег будет поступать. Но не забывайте, что и здания на планетах требуют небольших сумм на содержание. Второй — разработка астероидов с помощью добывающих баз. Строятся эти базы известно где, медленно перемещаются, не имеют никакого вооружения и не обладают способностью покидать место работы, когда недра астероида полностью исчерпаются. Процесс добычи визуально выглядит очень даже здорово, но это я так, к слову. Денег от разработки астероидов вам будет хватать лишь на начальных этапах, но это все же деньги, и пренебрегать ими нельзя. Схожий метод — работа мусорщиков. Тоже невооруженные корабли, что делает их очень уязвимыми, они перерабатывают космический хлам, в изобилии остающийся после крупных баталий (причем по обломку можно определить, что за корабль это был). Доход невысокий, однако это тоже деньги.

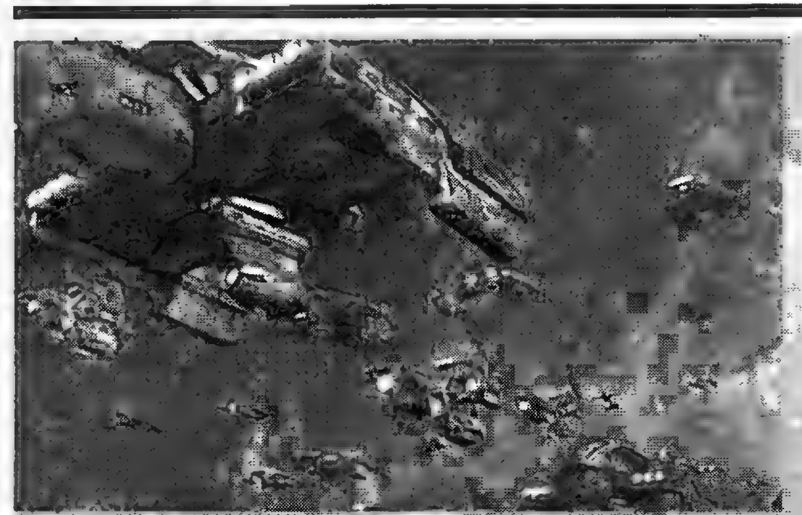
Торговля — делится на два класса (собственно, как и торговые корабли). Это торговля с планетами одной системы (причем неважно чьими, хоть своими) и межсистемная торговля. Деньги от торговли переходят на ваш счет, когда торговый корабль просто долетел до планеты, причем курсировать он будет без нашего вмешательства. Межсистемная торговля гораздо более прибыльная, но и куда опаснее и занимает больше времени. И наконец, шпионаж с целью украсть деньги у врага. Осуществляется с помощью шпионских кораблей, которые способны выполнять еще кучу других заданий: саботировать оборону планеты либо уничтожить корабль, убить вражеского героя, получить информацию о планете, системе или об империи в целом, или украсть технологию. Причем последнее не значит, что технология сразу станет вашей — нет, просто исследование ее будет стоить меньше примерно наполовину. Вообще, шпионы крайне полезны и способны изменить ход всей войны. Но не все функции будут доступны сразу — чем выше ранг шпиона, тем больше заданий он способен выполнить.

Это то, что касается денег, причем только их добычи. Не меньшее внимание стоит уделить и статье расходов, чтобы вопросов было меньше. Так вот, уходят деньги на производство, исследования, содержание кораблей, героев и планет. Чем больше флот — тем больше денег будет стоить его содержание. Если финансирование недостаточное, корабли будут терять драгоценные HP, что, согласитесь, очень неприятно. А ведь именно графы на содержания кораблей и планет приносятся в жертву, если в империи наблюдается нехватка ресурсов.

Исследования. Очень важный пункт, ведь без технологий никуда. На исследование доступной технологии будут расходоваться не только деньги, но и так называемые research points, которые восполняются лишь в следующей миссии. Вот вам и еще один очень непростой выбор: какую технологию исследовать, а какую оставить до следующего раза. Но это еще не самое интересное.

Все технологии поделены на восемь разделов: технологии корабля, оборудование, технологии планетарной направленности, шпионских дел и четыре вида вооружения — протонное, квантовое, ионное и ракетное. Сразу предупреждаю: все технологии вы не исследуете даже за всю кампанию, поэтому сразу определитесь, чем придется пренебрегать. А пренебрегать придется минимум двумя видами вооружения, ибо все остальное (за исключением, по-





жалуй, шпионажа) жизненно необходимо. Поэтому сразу решите, что вам не нужно, и сконцентрируйтесь на остальном. Поначалу больше всего внимания придется уделять, естественно, планетам, но ни в коем случае не забывайте о кораблях! Да, речь сейчас пойдет именно о них.

Корабли в игре делятся на четыре весовых категории, четыре категории по виду вооружения, и два — по его классу. Сейчас все станет понятно. Весовые категории — истребитель, корвет, крейсер и линкор — различаются размерами, живучестью, стволами на борту, скоростью (маневренности) и количеством в отряде. Боевые корабли не летают по одиночке, мы командуем отрядом, в коем истребителей может быть семь либо четыре корвета, крейсеров может быть два, а линкоров — 0.5. Шутка, конечно, один. Они так и создаются — целым отрядом. Если в схватке уничтожили пару файтеров — летите к ближайшей колонии, там будет произведена доукомплектация.

По мере сражения отряд набирает опыт, получает уровни, повышая тем самым свои характеристики (которых довольно много, F4). Опыт повышается и разработкой проекта военного обучения на одной из колоний в данной системе. При создании корабля можно выбирать систему вооружения на нем (протонная, ракетная, и т.д.) и тип орудий, устанавливаемых на нем. Орудия делятся на турели и бластеры. Турели обладают высокой (относительно) скорострельностью, скоростью полета заряда (хотя ионное вооружение попадает вообще мгновенно), но слабой мощью, больше пригодны для борьбы с высокомобильными силами. Бластеры — полная противоположность, ведут огонь медленно, но зато обладают убийственным наносимым повреждением, и лишь они способны поражать население планет (с целью последующего захвата). Чем больше корабль, тем больше стволов у него на борту, тем более разрушительным будет его залп. Истребитель не способен нести бластер вообще. Хотя самым оптимальным решением является именно крейсер, почему — в ближайших номерах постараюсь написать подробный разбор этой игры.

Помимо всего этого, кораблю можно задавать режим поведения: от трусливого до агрессивного, и приоритет для атаки — корпус, орудия либо двигатель вражеского корабля — иногда (но редко) бывает полезным.

И еще один аспект космических боев — орбитальные станции. Это большая попа с большой буквы ЖЭ для всех, кто считается врагом и имел несчастье подлететь близко. Стоят они дорого, медленно перемещаются и способны вести огонь только после того, как вы их развернете (опция в меню команд корабля), зато после этого вы не сможете их перемещать. Идеально подходят для охраны планет и выходов из межсистемных туннелей. Взвод из пяти отрядов корветов не способен уничтожить станцию, даже усилий пяти линкоров может не хватить. Зато шпионы взрывают их за милую душу, что есть единственное слабое место этих огромных сторожевых турелей. Как и корабли, имеют свой определенный вид вооружения.

И запомните: вы способны видеть лишь те объекты, что находятся в пределах досягаемости ваших или дружественных радаров — это так, чтобы вы не ломали головы над тем, для чего нужны зонды.

Графика. Не знаю, как вы, но такого я еще не видел. Чтобы стратегия могла позволить себе такое? Вспомните Master of Orion 2. Теперь у вас есть возможность увидеть все (и корабли, и планеты) своими глазами в полном 3D, причем детальность прорисовки поражает воображение — можно рассмотреть почти все, даже турели, из которых ведется огонь, что называется, в упор. Планеты выглядят просто супер, а эффекты от взрывов — вообще отдельная история. Корабль медленно разваливается на части, это сопровождается мелкими взрывами во всех частях, и завершающий взрыв, на миг ослепляющий, а затем — лишь куча обломков, разлетающихся во всех направлениях. Окружающее пространство сделано на совесть, причем хочется глазеть на все это, напрочь забыв о происходящем вокруг. Единственный недостаток — не очень удобно управлять кораблями во время большого сражения, для этих целей есть карта. И венец сего графического великолепия — эффект от терраформинга на планете. Смотрите не ослепните.

Звук. Тоже замечательно, все диалоги озвучены, все звуковые эффекты (стрельба и прочее) — на очень высоком уровне. Музыка, правда, под конец приедается, но она имеет привычку меняться в зависимости от обстановки и сделана очень качественно. Даже ругать нечего, обидно.

И уж абсолютно никаких нареканий в адрес интерфейса. Очень грамотный, ни грамма лишнего, масса достоинств и почти полный ноль недостатков. Проблемы есть лишь с управлением, но очень небольшие и редко ощущаются. Елки, прям-таки идеальная игра!

Но нет. Есть пара серьезных **недоработок**, причем там, где их быть не должно. Вот уничтожили вы планетарную оборону колонии, уничтожили станцию, вражеские корабли в округе... Думаете все? Как бы не так! Вражеская колония будет постоянно строить новые корабли, все, что вам остается, так это отрядить пару кораблей, пока остальные атакуют планету, чтобы давили эти попытки на корню, но они постоянно норовят отвлечься на посторонние цели, попадающиеся в поле действия их радара.

А процесс захвата планеты — не минутный, и может растянуться на добрый час, если враг будет постоянно присылать подкрепление с других планет. Вот и основной недостаток, который надо срочно устранять, — слишком быстрое строительство кораблей.

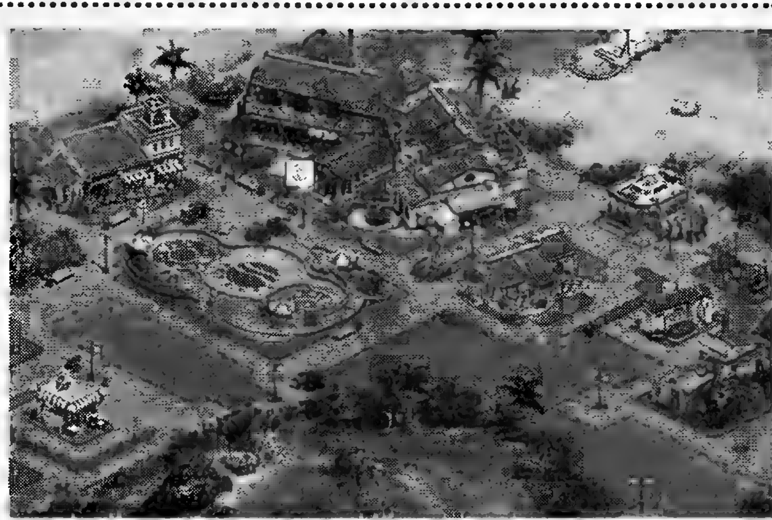
Если идти в лоб, то пока вы долетите до планеты, встретитесь с толпой кораблей, которые враг будет постоянно штамповать, причем делать это быстрее, чем вы — уничтожать уже готовые. Поэтому атаковать и надо всем скопом, стянув все корабли, причем подлетать к планетам обходными путями.

От рашей игра защищена лимитом на численность абсолютно всех кораблей, как военных, так и транспортных. Но зато определенное число героев и кораблей будет разрешено взять с собой в следующую миссию — так вы по-настоящему научитесь ценить ветеранов.

В свет вышла отличная игра, которую не должен пропустить ни один уважающий себя стратегоман. Очень качественная, интересная и красивая, я с радостью отдал бы ей первое место среди стратегий этого года.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru





Я на солнышке лежу...

Если быть откровенным, я никогда не являлся поклонником экономических стратегий, но все же уделил некоторое время таким неоспоримым хитам, как Theme Park и Theme Hospital от покойной ныне студии Bullfrog. В первом случае на ваши плечи возлагалось управление парком развлечений, который нужно было обустраивать и развивать, во втором — частным госпиталем. Beach Life предлагает вам стать хозяином курорта.

Игра: Beach Life
Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: Deep Red Studios
Издатель: Eidos Interactive
Системные требования:
Windows 98/2000/XP, PII-450, 128 Mb RAM, DirectX 8.1, 4x Cd-rom, 950 мегабайт на жестком диске

В ваше распоряжение дается небольшой остров, из которого нужно сделать одно из самых процветающих мест отдыха для туристов, а сделать это не так-то просто. И если для клиентов пребывание на острове это отдых и развлечения, то для вас это долгая и кропотливая работа, которая потребует вложения не только начальных денежных средств, имеющихся на вашем банковском счету, но и всех стратегических талантов и умений.

Основные типы построек, необходимые вам для money-выжимания и на которые хватит средств на первых порах, — бассейн и шашлычные. Через некоторое время появляются первые проблемы: постройки начинают ломаться и приходится нанимать механиков. Отдыхающие, видимо имеющие самое отдаленное представление о правилах гигиены, начинают мусорить и сами же потом возмущаются, почему у вас так грязно. Скрепя сердце и положив руку на кошелек, приходится заводить уборщиц.

И еще один нюанс — на острове обязательно нужна уборная: американцы народ продвинутый и поэтому справлять свои естественные потребности на природе ну совсем не хотят — что ж делать, придется строить туалет. Периодически отправляйте в это заведение одну из ваших уборщиц, чтобы она следила за чистотой. Из администрации пляжа также необходимы полицейские, которые следят за порядком, спасатели, дежурящие на вышках и наблюдающие за отдыхающими в море. Всем работникам можно установить время дежурств, чтобы наблюдение за туристами происходило круглые сутки.



Одной из важных построек, за состоянием которой вам постоянно нужно следить, — генератор: если он отключится, весь остров будет парализован, поскольку практически все работает от тока, и за время простоя вы можете потерять часть прибыли.

Также предусмотрена смена дня и ночи и часы. Очередной солнечный день сменяется теплым летнем вечером, где все отдыхающие могут полюбоваться на золотистый закат, потанцевать на возведенной вами пляжной дискотеке, поесть шашлычков или поплескаться в бассейне. Затем наступает ясная звездная ночь, но веселье продолжается — в казино, коктейль-барах, игровых автоматах. И только под утро туристы расходятся по своим комнатам в отеле, а на следующее утро прибывает новая партия гостей. И так изо дня в день.

Графическая составляющая Beach Life выглядит совсем неплохо, по крайней мере, для игр данного жанрового направления: хорошо прорисованы окружающие локации, строения и персонажи. Музыка вполне подходящая: звучат в основном мелодии в стиле диско, слышен шум морского прибоя и чаек, возгласы и реплики туристов — все это великолепно передает атмосферу морского курорта.

В итоге мы имеем еще один неплохой экономический сим. Однако, придется приложить все усилия, чтобы добиться победы и построить настоящий рай для отдыхающих.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

Тотальный менеджер

EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2003

Вот и появился на нашем рынке новый футбольный менеджер от EA Sports — Total Club Manager 2003. Сия игра является дальнейшим развитием идей ранних менеджеров компании, но именно развитием, а не повторением, — не зря у игры сменилось название...

Спортивные менеджеры — игры весьма специфического жанра. Вам предлагается возглавить команду, покупать и продавать игроков, посидеть на тренерской скамейке во время матчей, пытаясь повлиять на ход игры. Естественно, что будут и победы, и поражения, и трофеи (у кого какие, некоторым даже покорится Кубок Европейских чемпионов). В общем, придется заниматься многими делами, за которые ответственен управляющий клубом (именно управляющий, так как вам обычно приходится выполнять не только тренерскую работу).

А теперь посмотрим, что же старого и что нового в данной игре предлагают нам разработчики. Главное, о чем хотелось бы сказать в начале статьи, — мы столкнулись с совершенно новым подходом к нелегкому менеджерскому хлебу. О чем я тут говорю? Да вот о чем. Отвлекитесь на секундочку от статьи и угадайте (с трех раз), в играх какого жанра пресловутых элементов РПГ до сих пор не было? Правильно, в менеджерах футбольных. Но теперь лед тронулся. Скиллы и характеристики проникли и сюда...

Конечно, ранее во многих менеджерах были рейтинговые очки, по количеству которых можно было судить о "крутости" вас как управляющего команды, а также понятие репутации (начав посредственным менеджером — естественно, в понимании компьютера, а не себя, любимого — потихоньку нарабатывали свой авторитет среди коллег и работодателей). В Total Club Manager 2003 все и похоже, и непохоже на предыдущие наработки в жанре. Похоже — так как рейтинговые очки сохранились. Непохоже — так как в игре появилось понятие опыта, показатель которого имеет числовое значение. Как легко догадаться, появились и характеристики для вашего alter ego. Таких характеристик четыре: Мотивация, Способность к тренировке игроков, Способность к тренировке голкиперов и Умение вести переговоры. О способности тренировать говорить не нужно — и так ясно, что она (точнее, они) напрямую влияет на качество игры ваших подопечных. Умение вести переговоры важно не только в том случае, когда вы договариваетесь с другим клубом о покупке нового игрока. Пригодится это и при разговоре со спонсорами (глядишь, больше денег выбьете для своей команды) и боссами команды (а вдруг захотите перезаключить контракт). Ну, а от мотивации зависит то, насколько хорошо ваши подопечные будут настраиваться на игру (да и в перерыве можно их "повоспитывать", надеясь улучшить итоговый счет в конце второго тайма).

Изначально ваша игровая ипостась имеет 20 очков для распределения по характеристикам. Можно раскидать их по пять на каждую, а можно загенериться и по-другому. Да, помимо основных характеристик, есть и владение иностранными языками. Таковых можно взять до пяти, но придется учесть, что каждый язык стоит пять очков, поэтому, взяв четыре иностранных языка, вы получите менеджера, который совершенно не разбирается ни в чем другом. Зачем же нужны иностранные языки? Дело в том, что в вашей команде могут появиться игроки, для которых родным языком является как раз тот, который вы не знаете (и большинство ваших игроков тоже). В таком случае у игрока-иностранца станет падать настроение (оно же мораль), что отразится и на качестве исполнения им своей работы.

Откуда же приходят к нам вожделенные очки опыта? Есть три способа их заработать. Первый — самый простой и обычный. Каждую неделю, в течение которой ваша команда проводила успешные матчи (в том числе и закончившиеся ничьей), приходит некоторое количество очков (часто очки начисляют и за проигранные встречи — зависит от рейтинга команды соперника и соревнования, в котором вы на данный момент участвуете). Но так до уровня придется ждать очень долго. Второй способ — выполнить задачу, поставленную перед вами советом директоров. Здесь очков дадут достаточно много. Проблема только в том, что реально получить опыт таким способом можно всего парутройку раз за сезон. Но есть еще и третий путь. Этот путь связан с выполнением квестов. Кто их дает — непонятно, но платят за выполнение весьма и весьма неплохо (не деньгами, конечно, а все теми же очками опыта). Квесты могут быть абсолютно разными. Скажем, повысить на 4 пункта уровень игры вашей команды на контратаках. Или добиться того, чтобы один из ваших игроков забил в чемпионате 20 голов. Выполнять такие квесты можно (и нужно) — и команде полезно, и вам подспорье (и немалое).

Поднимая свой уровень как менеджера, вы сможете повысить одну из характеристик на единицу. Правда, чем дальше, тем сложнее получать уровни. Судите сами. На первый уровень нужно 100 очков опыта, на второй — 250, на третий — 500, четвертый — 1000 и так далее. Но с годами все придет...

Теперь о тех, кто выполняет (или не выполняет:) на поле наши ценные указания, — об игроках. Игроки также получили некоторую степень индивидуальности. Ну, например, у них теперь есть свои жены (подруги) и дети. От отношений в семье зачастую зависит показатель морали игрока (чем он ниже, тем хуже будет он выглядеть в игре). Немаловажно обращать внимание на усталость игроков (чем она больше, тем медленнее они перемещаются). Но все же главное, что позволяет нам выяснить, кто из членов нашей команды мощнее, — это базовая оценка игрока. Именно благодаря ей становится понятно, стоит ли покупать того или иного защитника (вратаря, ...). Причем это числовое значение для разных позиций, на которых можно использовать игрока, различно и показывается вам, что весьма удобно.

Название игры: Total Club Manager 2003
Издатель/Разработчик: EA/EA Sports
Системные требования: Pentium II 350 MHz, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 450 Mb Hard Disc Space.

У каждого игрока есть и скиллы (или умения). Например, подкаты, удары головой, ловля мяча и т.д. и т.п. Значение числового показателя умений может меняться от -2 до +2. Есть и моральные умения, помогающие ему "выжить" в трудной ситуации и даже повлиять на товарищей по команде. Естественно, что присутствует огромное разнообразие тактических схем, каждую из которых вы можете изменять по своему желанию. У меня, скажем, любимое дело — создавать команду, главная цель которой — забить побольше. Поэтому три нападающих ставлю обязательно. Но тут уж, как говорится, jedem das seinem (что по-русски означает "каждому — свое").

Немаловажно заниматься и тренировкой своих подопечных. Вы можете задать тренировочный план только на следующую неделю, спланировать на месяц и более вперед или вообще переложить это нелегкое занятие на вашего помощника. Стоит отметить тот положительный момент, что игра позволяет передать часть функций (практически все) вашему персоналу, а самому наслаждаться только тем, что больше всего нравится. Посему те, кому интересно просто выводить на поле команду, не занимаясь, так сказать, экономикой и дипломатией, могут смело браться играть в Total Club Manager 2003. Главное при этом — зачислить соответствующего работника в штат и передать ему те функции, которые вы считаете для себя лишними.

А персонал в клубе может быть самый разнообразный. Здесь вам и классические доктор и физиотерапевт — надо же кому-то лечить ваших "бойцов" и восстанавливать их физическую форму, есть и ассистент менеджера (целых два), скауты, само собой (много). Но это есть и в других играх аналогичной тематики. А как вам, например, специалист по работе с фанатами команды? Это нужный и полезный человек, повышающий не только вашу популярность, но и клубную, что принесет в кассу вашей организации дополнительное количество денег, так необходимых для покупки новых игроков. Служащие, которых можно нанять, также имеют различные уровни (чем выше уровень, тем лучше человек будет работать и больше денег требовать в качестве зарплаты). Помимо этого, у работников бывают, скажем так, спецспособности. Например, ваш менеджер стадиона может иметь способность снижения стоимости улучшений для вашей спортивной арены, что сэкономит клубу определенную сумму.

Сэкономленные деньги лучше всего тратить либо на дальнейший апгрейд стадиона, либо на покупку новых игроков. Естественно, что покупать лучше того, кто "покруче", желательно, чтобы он при этом был еще и помоложе (брать в аренду, я считаю, бессмысленно — этим вы только растите таланты своим будущим соперникам). Игра исповедует принцип "молодым везде у нас дорога" на все сто процентов — в вашей команде есть теперь не только дублирующий состав, но и молодежный. Именно там выращиваются будущие Бекхэмы и Роналдо. Правда, о молодежной команде своего клуба надо непрерывно заботиться, а иначе игроки начнут бросать футбол, что лишит вас их помощи в будущем. А отдача от затраченного на молодежь времени и средств будет соответствующая.

Здесь есть только одно "но". Игра предусматривает несколько различных режимов виртуального управления командой. Можно быть менеджером одной и той же команды всю свою долгую жизнь, можно получить в управление случайную команду, а можно выбрать из предложенного списка. В последних двух случаях клуб можно сменить. А юные "звездочки" растут долго (иногда 3-4 года). И если вы собираетесь уйти из клуба в следующем году, заботиться о будущем особо не стоит...

Относительно тренерской части работы много говорить не надо, так как никаких существенных изменений не произошло: определяем состав на матч, выпускаем игроков на замены и т.д. и т.п. А вот режимов отображения матча теперь три. Первый — вам покажут матч "вживую", с участием спортивных комментаторов (для такого действа был использован движок от FIFA). Второй — текстовый режим отображения встречи, ну а третий — быстрый подсчет результата. В первых двух режимах появилась новая "фишка" — теперь можно отдавать подсказки игрокам (то есть, "ударь!", "пасуй!"). Вариантов не много, но очень приятно, что они вообще есть. Красиво это смотрится в режиме показа матча, когда слышен ваш громкий голос, раздающий ценные указания. Иногда вам даже позволяют принять решения за игроков (в какой угол бить пенальти, например) — тоже хорошая идея.

Поговорим об экономике. Менеджеры от Electronic Arts всегда отличались прекрасной экономической системой, опережая по этому показателю Championship Manager, пока еще удерживающий первое место среди игр жанра. Не подвели разработчики и на этот раз. Старые возможности сохранились, но добавилось и несколько новых. Так что придется вам расширять стадион, строить парковки и дополнительные тренировочные поля. Можно даже отгрохать железнодорожную станцию. Все это поможет заработать деньги на билетах (полные стадионы на каждом матче — залог успеха и финансового процветания команды). Но есть и другие способы заработать на проживание клубу. За успешное прохождение раундов Кубка страны и еврокубков вашему клубу заплатят (и чем дальше вы пройдете, тем лучше для вас самих). Довольно прибыльно заниматься и продажей атрибутики (конечно, когда ваш клуб достаточно популярен, так как, имея 300 фанов, много не соберешь). С этим связан один прелюбопытнейший прикол. Как-то в сезоне 2004/2005 гг. у меня на прилавках клубного магазинчика появились диски с игрой Total Club Manager 2005. Вот такие вот создатели игры оптимисты...

Есть в игре и много других интересных вещей. Зачастую перед началом матча (или сразу после него) вы "попадаете на интервью". Причем ваши ответы на журналистские вопросы могут напрямую (хотя и не сильно) повлиять на ход игры, а также на отношение к вам различных слоев игрового населения (игроков, судей, фанатов). Присутствует возможность организовать тренировочные лагеря в каком-либо регионе мира. Можно и создать детско-юношескую школу (так и хочется добавить "олимпийского резерва"). А встроенному в игру плееру можно указать директорию, из которой он будет проигрывать музыку — и не хуже WinAmp. Да всего и не упомнишь, слишком многогранна и неповторима игра.

Осталось подвести итоги. Сразу скажу: игра стоит того, чтобы ее приобрести. Менеджеры от EA Sports всегда шли на втором месте после эталона (Championship Manager), но отставали от него по одной простой причине — слишком долго разработчики пытались догонять, просто бездумно передирая некоторые идеи. Сейчас ситуация поменялась. Наконец-то в Electronic Arts поняли, что лучше пойти своим путем. И пошли. Да не просто пошли, а побежали. На мой взгляд, если это и не революция в жанре, то нечто очень похожее на нее. Посему, если вы хотите почувствовать себя сэром Алексом Фергюсоном (ну или кем-то подобным) — вам пора бежать за диском.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Лучшие геймерские компьютеры !

Pentium IV 1500	Athlon1700XP	Celeron 1700
/256Mb/20Gb/	/256Mb/20Gb/	/256Mb/20Gb/
/GF2 64Mb/	/GF2 64Mb/	/GF2 64Mb/
/Sound/FDD/ATX	/Sound/FDD/ATX	/Sound/FDD/ATX
..370	..310	..320

Мониторы 15"/17"/19"/TFT 15" ... 125+
Принтеры EPSON / LEXMARK ... 44+

LEYSAN
компьютеры под заказ
Большой выбор. Оптовые скидки.
Гарантия до 3х лет. Доставка, установка.

Рождественские скидки !
Каждому покупателю подарок.

пр. Машерова 23 корп.1 комн. 906 тел. 223-67-10 226-93-51

Смерть после жизни

Игра: Post Mortem
Разработчик/издатель: Microids
Жанр: Quest
Системные требования:
P3-500, 128 MB RAM, 32 MB video, 24xCD-ROM, sound, mouse

Маньяки разные бывают... Похожие на обычных людей и не очень. Совсем спятившие и, наоборот, прекрасно отдающие себе отчет в том, что они делают. Общество без маньяка — не общество, лица с ненормальными по принятым меркам наклонностями есть качественное отличие человечества от животного мира — ведь там, у зверушек, не бывает случаев, когда особь начинает истреблять себе подобных лишь для удовлетворения своей травмированной психики. Мы — вершина пирамиды эволюции, а некоторые индивидуумы эволюционируют настолько, что их сознание напрочь отказывается воспринимать окружающее как действительность и устремляет свой полет к заоблачным вершинам, в результате чего человек мнит себя мессией, призванным искоренить зло на земле либо наоборот. Эффект, как ни странно, везде одинаковый — непонятные в плане мотивов убийства новые жильцы палат в психлечебницах.

Выделить маньяка из толпы непросто — иначе какой же он тогда маньяк? У него должно быть множество обличий, чтобы никто не догадался о его истинном виде. Недооценивать маньяка нельзя — ведь именно те, кто даже не подозревает об опасности, и становятся его жертвами. Но то обычные маньяки, серийные, скажем так. Однако встречаются и уникальные, не попадающие под общие мерки. Такие маньяки призваны олицетворять зло в его первозданном виде, ставить в недоумение все органы правопорядка и ввергать в ужас все окрестное население. Страшно? Ага, то-то же.

Бред? Отнюдь. Поиграйте в Post Mortem, я посмотрю на вас. Мигом станете экспертом по маньякам, можете сразу становиться в ряды КГБ, искать злоумышленников с психическими расстройствами. Ведь именно этим — по сюжету игры — нам и придется заниматься. Искать маньяка. Расследовать убийства. Мнить себя крутым детективом.

Хотя детектив отнюдь не крутой. Нет, он парень не промах, далеко не так прост, как кажется. Зовут его Гас МакФерсон, родом из Соединенных Штатов, по профессии — частный детектив. Что-то не сложилась карьера у Гаса в Штатах, вот он и переехал в Париж конца XIX — начала XX-го века (точное время действия, к сожалению, не указано). Решив покончить с детективным прошлым, МакФерсон задумал заняться живописью, стать (не)профессиональным художником. Но, как оказалось, художников в Париже пруд пруди, а жрать что-то надо, т.е. с финансами проблемы возникли быстро. И именно поэтому несостоявшийся детектив не закрыл дверь перед носом у некой посетительницы, которая явно не по вопросам искусства заявилась к нему в студию. Как оказалось, совсем недавно при странных обстоятельствах в одном из отелей (причем далеко не последнем) Парижа погибла пара американских туристов. И не просто погибла, а рассталась с жизнью насильственным путем. Полиция явно пытается замять дело ввиду своей полной беспомощности, да и администрации отеля это на руку — зачем же портить себе репутацию? Ведь никто не захочет жить в отеле, в котором неизвестно кто успешно изображает мясника, не брезгуя при этом туристами. Неизвестная особа назвалась сестрой погибшей туристки и пообещала кучу денег за то, что Гас найдет убийцу. Желудок был явно "за", и Гасу ничего не оставалось, как взяться за это дело. Себе на голову.

Получив минимум информации, наш детектив берется за дело, твердо решив его распутать и утереть нос бестолковой полиции. И естественно, никто в этом городе не горит желанием ему помочь. Все сотрудники отеля страдают склерозом, единственная свидетельница больна на голову не меньше, чем маньяк, полиция, собственно, никогда и не распространяющаяся о подобном, вообще замок на рот повесила. Тяжко, конечно, но не это самое интересное. А то, что маньяк-то как раз и не из обычных. Во-первых, неизвестно, зачем он совершил столь тяжкое преступление, ведь недавно приехавшие туристы не имели абсолютно никаких знакомств в Париже. Во-вторых — сам способ убийства: пострадавшие держали головы в руках, да еще в придачу получили по монете в зубы — вспомните мифологию. В-третьих, показания свидетелей. Все утверждали, что посетитель, приходивший к паре, имел в своей внешности нечто неуловимо-нечеловеческое, а главная свидетельница и вовсе утверждала, что это было само Зло, что покарало грешных американцев. Кому, спрашивается, верить? Правильно, никому.

А если серьезно, то проблема стоит перед детективом — о-го-го. Раз он ввязался в это дело, то надо доводить его до конца. Более того — выбора у него нет, и худшее — эти события каким-то образом связаны с ним. Видения, часто его посещающие, — явно не просто так, в них он видит смерть супружеской пары, видит убийцу в маске, видит его нож... Может, это и не абсолютное Зло — а какой детектив будет верить в подобную чушь? — но и не простой человек. Он просто обязан выяснить все, но никто не хочет ему помочь. Полиции не объяснишь, что у него личный интерес в этом деле — гляди, чего доброго занесут еще в список подозреваемых. Служащие отеля и в действительности могли ничего не видеть... или же что-то скрывают. Полагаться приходится на свои силы, хитростью, обманом, еще чем-нибудь вытягивать из людей показания, по крупицам собирая информацию, чтобы после сложить все кусочки в единое целое, и ужаснуться, взглянув на результат. Да, эта игра требует серьезного подхода к себе, и разработчики даже усугубили это дело.



Дело в том, что игра очень напоминает жизненную ситуацию, где, однажды ляпнув что-нибудь не то собеседнику, можно попрощаться с надеждой выведать у него важную информацию. Поэтому мой совет — сохраняйтесь перед каждым разговором, чтобы не жалеть об этом позже. Нет, безвыходных ситуаций не бывает, но облегчить себе жизнь можно. Зачем ходить и ломать голову над обстоятельствами убийства, если можно найти общий язык с полисменом и выудить у него полный отчет о совершенном преступлении, даже с показаниями медэкспертизы? Игра очень неплохо интерпретирует реальную жизнь — у каждого человека есть слабость, и если ее отыскать — всегда можно добиться желаемого. Но, вопреки тому, что сказано на коробке, даже поругавшись с каким-либо господином, мне все равно удавалось получить от него то, что требуется — видно, отношение его к вам распространяется лишь на протяжении одного разговора. Разговор ведете вы сами — варианты ответа, как правило, присутствуют, иногда пять и более. И зачастую выбор одного из них закрывает все остальные — поэтому все же старайтесь сохраняться, чтобы в случае чего можно было поговорить по-другому. Да, это не смертельно, если вас послали подальше, но постарайтесь поладить с человеком — и, возможно, это облегчит задачу. К примеру, не стоит представляться журналистом — многие люди предвзято к ним относятся и могут отказаться с вами разговаривать. Полиции будет неприятно, если она узнает, что в дело вмешивается частный детектив, поэтому представьтесь кем-нибудь еще. Но иногда придется говорить именно правду, и тут уже ваши проблемы — определить такой момент.

Но самое примечательное — игра действительно заставляет вжиться в роль, принимать самому решения, а не делать это посредством игрового персонажа, реально думать своим головным мозгом перед каждым шагом, своим, а не его, Гаса МакФерсона. Самому распутывать дело — и поверьте мне, это очень даже интересно, более того — появляется личная заинтересованность в финале, не просто пройти игру, а достичь результата посредством лишь вами выбираемого пути. Игра позволяет по-настоящему почувствовать себя в роли детектива и почувствовать также удовлетворение от раскрытого преступления. Все диалоги, все персонажи, все подробности мало-мальской важности автоматически заносятся в записную книжку, и читать ее придется не меньше, чем беседовать с людьми, — анализировать каждый факт, каждое слово, чтобы верно выбрать свой дальнейший путь, свои действия. Тут не так, как во многих других играх, где есть строгая последовательность того, что должно быть сделано, и от этой последовательности никуда. Тут вы сами выбираете, кого допрашивать, куда пойти, и т.п.

Все бы хорошо, да только во всем другом нас ограничивают. Вообще, вся игра — набор локаций, и мы лишь можем переходить из одной в другую — в этом плане полный аналог Myst. Заранее прорисованные места, анимированы лишь персонажи (не все люди, а именно действующие лица), да вот только не это огорчает. Если на данный момент персонажу вам сказать нечего — он и не скажет, как бы вы ни пытались. Подходите попозже, а у нас перерыв на обед. Идите куда хотите, делайте что хотите и в каком угодно порядке, но вот то, что нужно, должно быть сделано обязательно — рано или поздно. И если вы исчерпали все диалоги, то никто больше не скажет вам ни слова. Что делать — думайте сами, подсказок в игре нет; а если и есть, то только на самые очевидные вещи. Возможно, это и есть самое отрицательное место в игре — полное недоумение по поводу следующего шага. Наугад не пытайтесь — все равно не получится.

Графическая составляющая. Сказать, что ничего примечательного — не сказать ничего. Плохо. На сегодняшний день — практически неудовлетворительно. Воистину ужасная анимация, которой тут и кот наплакал. Видеоролики — а их мало — неплохие, а вот скриптовые сцены... У нашего с вами детектива рот кто-то зашил нитками или чем похуже, он практически не открывается. По внешнему виду человека ничего сказать нельзя — ни его эмоций, ни настроения. Лишь грубые, изобилующие углами полигоны, никакая анимация, серые размазанные текстуры, наводящие смертную тоску. Как они могли испоганить такую великолепную по задумке игру такой ужасной реализацией?

Единственное, что скрашивает такую картину, это звук. Очень хорошо передана интонация, что, в отличие от графики, помогает определить настроение персонажа. Диалогов очень много, и все озвучены. Музыкальные темы пытаются соответствовать обстановке, иногда это получается, иногда нет. В общем, оформление могло быть и лучше.

Что ж мы получили? Все могло быть прекрасно в этой игре, да вот только ни с того ни с сего нас ограничили во многих действиях, дав полную свободу в других. Это трудно описать словами, это надо почувствовать самому. Сюжет интересен и захватывает будь здоров, а вот глупые загадки, совершенно не к месту расставленные разработчиками, не позволяют ими полностью насладиться. Это относится и к тому, как же все-таки правильно использовать предметы, как правильно нарисовать портрет подозреваемого. Ну не знаю я, на что похож "нос как у боксера". Где-то очень просто, где-то вообще недоступно пониманию. Или, может, квесты — это не мое призвание?

Любителям сего жанра — обязательно стоит обратить внимание, ярым противникам — обходить стороной, всем же остальным — хотя бы посмотреть, вдруг затянет так же, как и меня.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru







MoHAA: Spearhead — адд-он. Еще это называется mission pack или expansion pack. Да неважно — суть-то одна и та же. Думаю, Medal Of Honor Allied Assault любителям хороших игр (в частности, хороших стрелялок), представлять не надо — очень приятный "кинематографичный" экшен на тему Второй мировой, появившийся в начале прошлого года, долгое время был у всех на слуху (и на винчестере;). Дополнение к нему, MoHAA: Spearhead, вышло достаточно оперативно — уже в конце ноября прошлого года игра появилась в продаже.

"Дополнение у товарищей из 2015, Inc. получилось хорошее", хотел я написать в качестве вступительного слова и осекся — созданием адд-она занимались, как оказалось, не разработчики оригинального MoH:AA, а подразделение EA — EA Los Angeles. Дополнение действительно получилось очень качественным (кто бы сомневался! EA явно "веников не вяжет"). Видно, что сделано оно с душой и без халтуры (не будем показывать пальцем, например, на HMM4: Gathering Storm). Только уж очень коротковато — три новых миссии проходятся за 4-6 часов чистого времени.

Spearhead снаружи

По замыслу разработчиков, адд-он (1 CD) должен устанавливаться на уже проинсталлированный оригинальный MoH:AA и при этом занимать 400 дополнительных мегабайт на винчестере, так что имейте в виду. Однако ставлю десять к одному, что скоро появятся (если не "уже") версии, позволяющие играть без оригинального MoH:AA. Движок не поменялся (вы действительно ждали этого от адд-она?) — отсюда свои плюсы и минусы. Модифицированный Q3-engine выдает приличного качества картинку и не слишком прожорлив, но зато он уже далеко не "первой свежести", и в этом движке все так же наличествуют стандартные баги 3D-движков, вроде пропадания полигонов, застревания в них и другие неприятные мелочи. Само собой, для запуска этого безобразия вполне подойдет средняя по нынешним меркам машина. Например, Celeron 500/128 MB/GeForce2 MX400. Тем не менее, чтобы с выкрученными на максимум настройками "красивости" можно было комфортно играть в высоких разрешениях, понадобится достаточно мощный процессор (Duron 900+), побольше памяти (256 MB минимум) и, самое главное, мощная видеокарта (GF4Ti 4200 или Radeon 9500, в крайнем случае — GF3Ti500 или Radeon 8500) — за красоту, как всегда, приходится платить. В данном конкретном случае — машинными ресурсами.

Spearhead изнутри

Играть предстоит за сержанта Джека Бернса, человека явно высокообразованного и культурного (стихи декламирует!), волею судеб попавшего в европейскую мясорубку. Начинается наше "военное" развлечение" с воздушного десанта в тыл немецких соединений в Нормандии, аккурат накануне высадки там основных сил. После окончания заварушки в глубоком тылу нам предстоит побегать по заснеженным просторам Бельгии (о, поверьте мне, скучать там не придется!) и, наконец, вместе с русскими войсками (наконец-то вспомнили и про СССР) провести финальную операцию в Берлине. Ура, камрады, вот она — победа!

Геймплей, как и в обычном MoH:AA, чертовски динамичен и разнопланов. Придется поработать как в одиночку, так и уложить не один десяток фрицев в компании боевых товарищей. Нам в лице сержанта дадут пострелять из зениток, пушки грузовика прикрытия, стационарных пулеметов и даже крупных калибров. Но самый шик — это в конце игры посидеть одновременно "за рулем и пушкой" родного (для нас, разумеется, а не для Бернса;) "Т-34". Оружие не претерпело сильных изменений — мы встретим и старый добрый Thompson, и MP40, однако стоит особо отметить возможность пострелять из "родных" стволов: ППШ и нагана Мосина.

Погодные условия реализованы отменно — снегопад, дождь, снежный ад артобстрела и "ледовое побоище", мертвенная красота пробескивающего сквозь тучи солнца... Анимация движений радует глаз — класс. Хватает и разнообразных скриптовых сценок, придающих происходящему большую жизненность (порой эти самые скрипты всю "достоверность" происходящего, наоборот, убивают, но об этом — после). Дождь тушит зажженный фитиль бомбы, а фары грузовика буквально ослепляют Бернса, имевшего неосторожность подойти близко... Мелочи, да? Но приятно ведь!

Со звуком дела обстоят хорошо. Фашисты говорят на чистейшем немецком, русские — на русском (текст писали и озвучивали явно "наши", так что никакой халтуры!), пули свистят, звуки взрывов прям-таки вдавливают в кресло и заставляют покрепче сжать верную боевую подругу — мышь... Замечательные "эпические" мелодии мы можем слышать хоть и не на протяжении всей игры, зато всегда к месту. После прохождения игры (оно, как вы поняли, времени долго не займет) самое время будет либо попробовать более высокий уровень сложности (учтите, однако, что даже на Medium местами бывает жарковато), либо засесть с друзьями в клуб (как вариант — в домашнюю/рабочую локальную сеть) и продегустировать 12 новых многопользовательских блюд-уровней для гурманов-игроманов. Хотя меня, честно говоря, мультиплеер MoHAA: Spearhead не особо впечатлил — все-таки Q3 с UT2003 для сетевых баталий лучше подходят;).



Spearhead с невыгодных ракурсов

Положительные впечатления смотрите выше, теперь подошло время для разговора об отрицательных сторонах геймплея. Первый и главный минус — тотальная проскриптованность всего и вся, порой доходящая до идиотизма. Примеры? Да сколько угодно.

Вот хотя бы такая сценка: чистое поле, стоит тройка солдат союзных сил и трое фашистов. Стоят они в метре друг от друга. Не двигаются. Но лишь подойдет наш герой поближе, только преступит незримую черту — бац! — и солдаты "оживают", начинается стрельба, беготня...

Вторая сценка: балкон дома. Можно прождать под ним хоть вечность — ничегошеньки ровным счетом не произойдет. Но стоит войти в дом и подняться на второй этаж, как увидим вражеского полковника, лихо пострелявающего с этого самого балкона по вашим боевым товарищам. Неужели так боялся Бернса?:)

Третья сценка: артобстрел передовой. Выходишь из "окопа" на десять сантиметров дальше дозволенного — труп. Стоишь в полный рост в "окопе" — хоть бы хны, даже осколки нипочем. Кроме того, обстрел ведется просто поразительно точно — все выстрелы попадают в цель, а именно — в ваше бренное тело. Такие идиотские побегушки-попрыгушки по окопам (почти такие же, если помните, были и в простом MoH:AA, но там они выглядели немного логичнее, ибо расстояние было явно поменьше и погода была куда более ясной) надоедают и раздражают, особенно после n-ого save/load. И таких вот глупостей и несуразностей, к сожалению, хватает.

Про постоянные глюки AI я вообще молчу... Вражеский солдат, предпочитающий в ближнем бою не выпустить очередь в пузо супостату, а огреть его прикладом, наверняка не в восторге от жизни и хочет поскорее с нею расстаться, эффектно откинувшись назад и повалившись в красивой позе. Кстати, крови со времен MoH:AA не прибавилось — ее нет вообще.

Spearhead в целом

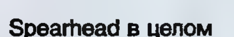
Но, в целом, мне понравилось. Ибо другого такого же качественного, кинематографичного (пусть и картонно-скриптованного) шутера на тему Второй мировой я пока не видел. Впечатления от адд-она большей частью положительные. Ребята из EALA поработали на славу, никоим образом не запятнав честь мундира 2015, Inc. и даже в чем-то улучшив достижения отцов-создателей. Но трех, пусть даже интереснейших, миссий мало — они проходятся на одном дыхании. Поэтому, получив удовольствие от MoHAA Spearhead, приготовимся к ожиданию MoHAA 2. Этот проект, надеюсь, не заставит себя ждать.

Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead | Action (Exp. pack) | 1CD | EA / EA Los Angeles 2002

Графика: [8/10] Звук: [7/10] Оригинальность: [6/10] Игровой интерес: [8/10] Общая: [8/10]

Вывод: хороший (но короткий) expansion set к хорошей игре.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)









2003
Виртуальные радости

ГЭГ 2: Назад в будущее

Когда в Сети впервые появилась информация о том, что в производстве находится игра ГЭГ2, я очень обрадовался. Еще бы! Вряд ли кто может сказать что-то плохое о первой части приключений знаменитого агента Гарри. А тут еще и продолжение...

Однако, как выяснилось впоследствии, разработкой новой серии занималась совсем не та команда, что делала первую часть (Auric Vision). Более того, практически ничего общего, кроме названия и легкой эротической атмосферы, ГЭГ2 с первым ГЭГом не имеет. Да и эротичность в игре скорее дополнение, чем ее часть. Создается впечатление, что разработчики добавили ее лишь по привычке. Дело в том, что фирма ShowGirlSoft, которая и делала вторую часть ГЭГа, специализируется в основном на эротических виртуальных забавах. Эротический квест "Таинственный отель", виртуальный стриптиз МИСС ЛЕТО. Стриптиз-театр "Цунами", МИСС ОСЕНЬ. "Океан страстей", МИСС ГОД. Бар "Белый Медведь" и прочие "веселости" — это их "рук" дело. Короче говоря, кому-то наверняка придется по вкусу, а кого-то и разочарует.

Мне же обидно еще и то, что даже имя главного героя было безжалостно переврано, и теперь он вообще Игорь Мамонтов, которого, видимо, чтобы не слишком раздражать фанатов первого ГЭГа, иногда называют "Гариком". Да и никакой он теперь не секретный агент, а внештатный сотрудник Управления по налогам и сборам.

В общем, наш "налоговик" получает сообщение о том, что единственный уцелевший член "Черного Братства" гениальный ученый и был причастен к финансовым махинациям на заводе по производству лекарственных препаратов. Гарику поручено расследование этого дела.

Бывший хозяин завода Георгий Мамонов, кандидат в депутаты Государственной Думы от партии "Голос Далеких Окраин", внезапно исчез при таинственных обстоятельствах. Перед исчезновением, прямо накануне выборов, его обвинили в целом ряде экономических преступлений: в изготовлении бракованной продукции, производстве "левой" водки (в подпольном цехе завода) и сокрытии доходов от налоговой полиции, после чего разразился крупнейший политический скандал.

По официальной версии Георгий "погиб" в автокатастрофе при весьма странных обстоятельствах. На самом деле, пытаясь спасти свое положение и деньги, он согласился на участие в неком научном эксперименте. В результате этого эксперимента его "освобожденная душа", периодически вселяясь в тело Игоря, творит беспредел, ответственность за который полостью ложится на последнего. И Гарик начинает преследование...

Главный герой с трудом приходит в чувство после вчерашнего и обнаруживает себя в дежурке проходной завода "Красный гигант". На полу валяется сторож, над ним висит шуба. Здесь же замечаем кастрюлю.

Выпускаем из кастрюли попугая и забираем кастрюлю с собой. Под столом находим пустую бутылку и пробку от нее, а на столе — банку килек и зажигалку. Слева, около тисков, в розетке торчит нож. Если в предметном меню (правая кнопка мыши) поводить курсором по имеющемуся инвентарю, то на изображении некоторых предметов появляется символ электрической вилки и розетки. Это значит, что данную вещь можно скрестить с какой-то другой.

Совмещаем нож и ручку — получается плевательная трубочка. Пустую бутылку опускаем в кастрюлю, чтобы отпарить этикетку. Можно заглянуть в аквариум со скорпионами и заметить, что там лежит ключ, но пока его достать невозможно.

Идем в цех и слева, за точильным станком, обнаруживаем коробку из-под телефона, режем ее ножом и получаем зарядник. Там же, за станком, есть розетка. Если повернуться на месте, можно посмотреть на курящую барышню и заодно прихватить кувалду.

Проходим прямо по цеху, упираемся в пожарный кран, слева и справа от него — двери. Левая открывается с помощью кувалды, правая и так открыта. Слева забираем взрывоопасные материалы и пробку от бутылки, справа — лопату.

По пути обратно около цистерны попугай сносит яйцо (Гусары! МОЛЧАТЬ!!!:), там же отыскивается очередная пробка от бутылки.

Теперь ножом делаем из лопаты кол, с которым возвращаемся в дежурку. Лупим колом скорпионов. Берем ключ, но перед тем, как отправиться его применять, засунем добытого скорпиона в тиски и подставим пустую бутылку для сбора яда. Яйцо можно сварить все в той же кастрюле.

Возвращаемся в цех и поднимаемся по лестнице на второй этаж. Открываем ключом дверь в приемную. Берем персик, лежащий у принтера, слева открываем ножом шкаф и находим там пульт от кораблика. На столе у секретарши берем тюбик клея, сотовый телефон, квитанцию о доставке цветов и ножницы.

Зарядное устройство втыкаем в розетку под столом. Теперь телефон заряжен и можно с чистой совестью покромсать зарядное устройство ножом или ножницами, а потом соединить с розеткой, найденной в цеху.

Полученный удлинитель подключается все к той же розетке под столом. Снова идем к сторожу.

Стрижем шубу и, применив клей, получим возможность выйти в город. Выходим из проходной и направляемся прямо в стрип-клуб "Розовый слон".

В "Слоне" в обмен на банку килек получаем у кота ключ от кабинета директора.

На тумбочке берем четвертую пробку от бутылки и смотрим стриптиз через замочную скважину.

Возвращаемся на завод, смотря по пути по сторонам и запоминая рекламу сайта доставки www.entovam.ggg.

На заводе открываем ключом кабинет директора. Слева берем кораблик, очки и пустой пропуск. Теперь потрошим ножом картину рядом. Сейф открываем кувалдой и забираем ювелирные украшения и пистолет. Берем на тумбочке CD, можно заглянуть в ноутбук и обнаружить там рекламу создателей игрушки. Вводим в ноутбуке адрес из рекламы и заказываем доставку симкарты со стриптизом.

Вот телефон и укомплектован.

Курьерша оставила на диване в приемной часть одежды. Берем...

Диск запихиваем в CD-ROM секретарши и, сыграв в арканоид, получаем бумажку с номером Клеопатры, по которому сразу же и звоним, после чего отправляемся в "Розовый слон".

Угощаем Клео персиком (получив обратно косточку) и дарим ей кольцо и серьги. Откроется тумбочка, которая была заперта, и внутри нее обнаружится милицейская форма. Скормив злобному пуфику белье Сабрины, получим доступ к целой куче полезных вещей: лаку для волос, лаку для ногтей, фотоаппарату. Заодно можно выкрутить лампочку.

Идем в отделение милиции, где предстоит сыграть в подкидного дурака с жуликоватым лейтенантом. Проигравшись, он уходит, а мы прихватываем со стола собственное уголовное дело и ключи. Тут же забираем последнюю пробку. Для прикола можно ткнуть ножом в розетку.

Кладовку напротив открываем ключом и забираем карты Таро, хрустальный череп, чистую дискету и кассету с сюжетом об ограблении банка. В фотолаборатории нащупываем патрон, куда и вворачиваем лампочку, а потом покрываем ее лаком для ногтей.












Фотоаппарат применяем на увеличитель. О! Какая классная фотка получилась!

Мажем фотку клеем, применяем яйцо на печать — и пропуск готов!

Кассету можно посмотреть в стрип-клубе, заодно заглянув в зеркало.

Теперь пора отправляться к гадалке. У нее берем магический шар и противоядие, после чего приступаем к решению несложной задачи о коровах и быках. Устанавливаем пробки на двери каким-либо образом и жмем на верхний сектор. Получаем картинку и запись на листочке типа 2/3 — значит, две расположены на своих местах и три надо переставить. Путем перестановок находим правильное расположение. Спускаемся к Азе, которая не реагирует на внешние раздражители до тех пор, пока пробками не закроем все пять бутылок.

Азе отдаем череп. Она даст нам шкатулку с порошком, позволяющим переместиться в прошлое. Порошок применяем на конструкцию над центральной бутылкой и попадаем во времена глубокого застоя. На месте гадального салона обнаруживаем комиссионку. Молодой Азе отдаем магический шар — и получаем шкатулку для обратного перемещения. Прихватываем спички и выходим на улицу. Около полуразвалившейся скамейки закапываем персиковую косточку в землю и отправляемся на завод. Показав пропуск, проходим в цех.

В цеху берем пожарное ведро, канистру со взрывоопасным содержимым и пассатижи под станком. В инвентаре скрещиваем канистру и бочку со взрывчаткой и добавляем лак для волос. Вот бомба и готова!

Пассатижами крутим кран. Пусть течет. Обрушиваем люльку и поднимаемся в приемную директора. Там в качестве трофея забираем ложку и деревянного идола.

Возвращаемся в настоящее. Меняем у Азы идола на третью шкатулку, на сей раз для путешествий в будущее.

На заводе за истекшие годы затопило подвальное помещение (где валялась лопата). Там запускаем кораблик и собираем 20 таблеток. Ложку кладем на рельсы под цистерну. Включаем зеленый свет и поднимаемся в кабинет директора, где жмем на пульт, расположенный на столе.

Вернувшись, на месте ложки находим фольгу. Колесо, которое не удавалось проколоть даже ножницами, спускаем при помощи... спичек.

Чистую дискету из кладовки в милиции вставляем в ноутбук директора и копируем на нее секретные документы (top secret), перетащив их мышкой, как в "винде".

Дискету относим на компьютер секретарши и точно так же распечатываем компромат на принтере. Теперь можно попробовать съездить в будущее, где выяснится, что за стеной гадального салона проходят линии метро и что стену надо взрывать.

Возвращаемся в настоящее и закладываем бомбу за столбик слева от выхода из ритуального зала Азы.

Снова едем в будущее. Там уже готова дыра. Лезем в нее, решаем мини-игру с поездами и оказываемся на заводе, откуда нас очень быстро загребают в каталажку. Начинаем плеваться таблетками из трубочки (угол наклона 27, сила 22), пытаясь попасть в кружку охранника. Можно выходить, прихватив монтировку, стоящую между двумя камерами.

На улице собираем в пожарное ведро персики с того самого дерева, которое выросло из нашей косточки. Идем на завод, двери открываются, но пулеметы сильно мешают перемещениям. Чтобы их отключить, идем в милицию и очень тщательно обшариваем пульт под монитором с картинкой заводского коридора. После того, как индикатор из положения "on" сменится на "off", можно вернуться на завод.

Стекло легко разбивается кувалдой, а внутри обнаруживается барышня, говорящая басом. Справа от нее поднимаем кусок стекла, совмещаем его с фольгой, чтобы получить зеркало. Применяем зеркало на барышню, после чего она соглашается выпить яду скорпиона.

Реанимируем ее посредством противоядия, и она в благодарность дает нам поговорить с бывшим директором завода. Бежим в гадальный салон, подбираем книгу спортивных хроник и возвращаемся в настоящее. Персики применяем на картину в милиции, смотрим очередной стриптиз и идем на завод ломать колесо монтировкой.

Вот и все! Деньги найдены, и все довольны. Вот только, если честно, мне до сих пор непонятно: и нафига нам все это было нужно?

SilentMan SilentMan@tut.by

Игра предоставлена интернет-магазином www.Media.Shop.by

Вниманию читателей!

Открыта подписка на I полугодие 2003 года.

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 15 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Цены на I полугодие 2003 года

	1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»			
инд. 63208	2148 р.	6444 р.	12888 р.
вед. 63215	3141 р.	9423 р.	18846 р.
«Виртуальные радости»			
инд. 63160	731 р.	2193 р.	4386 р.
вед. 63161	1135 р.	3405 р.	6810 р.
журнал «Сетевые решения»			
инд. 75090	686 р.	2058 р.	4116 р.
вед. 750902	1149 р.	3447 р.	6894 р.

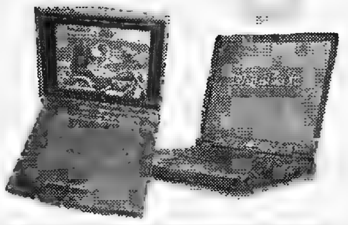
АЛГОРИТМ — все для учебы и игр в мире компьютеров!

Ст. метро Пл. Я.Коласа
(200 м по дороге на "Комаровский рынок")
г. Минск, ул. Кульман, 1, корп. 15,
т./ф. (017) 2-882-553,
2-882-841, 2-847-833, 2-847-843

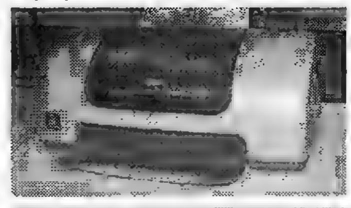
Действуют скидки для студентов и школьников!

Покупка в кредит! Самая низкая ставка 3,75% в бел. руб. в месяц. Без предоплаты и залога.

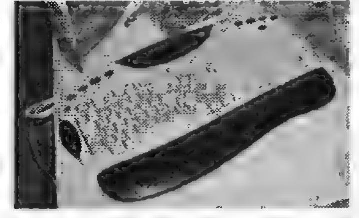
КОМПЬЮТЕРЫ для работы, учебы и развлечения
Настольные и портативные (Notebook/Palm/Spring/HP Jornada)
Подбираем любую конфигурацию



ПРИНТЕРЫ лазерные, струйные, матричные
Lexmark Z33/45, HP/656/3420/5550/7150/1125c/1200, Olympus
Epson/LX300/1170, Samsung/1210/1250, Canon/100/200/810/Фото



КЛАВИАТУРЫ
оптические, радио, для интернета
Logitech, Mitsumi, Genius, Trust, Chicony, Microsoft, CLR, BTC



ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАНШЕТЫ, МЫШИ И КОВРИКИ
Pentagram, Mitsumi, Ahtech, Logitech, Microsoft, Dexxa, Labtec, Genius и другие



ИГРОВЫЕ УСТРОЙСТВА: ДЖОЙСТИКИ, МАНИПУЛЯТОРЫ И РУЛИ
Logitech/Trust/Genius

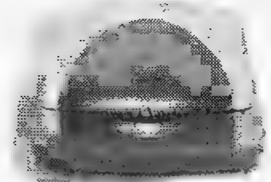


ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ И АКСЕССУАРЫ
Olympus/C1/C2/2040/3040/4040/C40/E10/E20
Logitech, Canon, JVC, HP, Trust, Sony, Kodak, Nicon

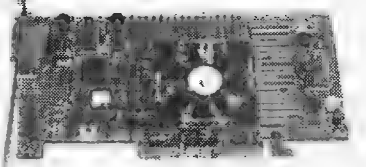


ПЛАСТИКОВЫЕ УДОСТОВЕРЕНИЯ, ВИЗИТКИ, ВИНЬЕТКИ, ОТКРЫТКИ, МОНТАЖ.

СКАНЕРЫ И СЛАЙДМОДУЛИ А4-А3
Mustek/1200, HP/5370/7450, Epson/1250/1650, Canon/1210, Umax/2100S, AGFA PHOTO
USB-LPT-SCSI



ВИДЕОКАРТЫ
GeForce 3 128 DDR/GeForce 4
GeForce 3 Ti/64 DDR TV-out
GeForce 2 PRO 32/64 TV-out
GeForce 2 MX400 32/64 TV-out
ASUS V7700 GF2Ti 32 DDR in-out + стереоочки
ATI Radlon/TNT2/Woodoo/Riva/S3
Matrox
Marvel TV in-out (монтаж видео)
Цифровые и аналоговые тюнеры TV на мониторе
Цифровой компьютерный монтаж (1394 контроллер)



GeForce4 (Ti 4200) и другие

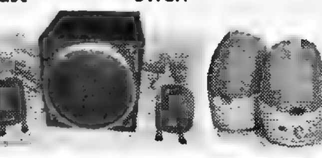
МОНИТОРЫ
TFT 15" 17": Phillips, Samsung, Rover Scan, HP, Sony, Dell, Samtron, CTX, LG, Iyama
SVGA 15" 17" 19" 21"



ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ
Creative Live/Audigy/Vibra/Value
Creative Audigy Platinum 5.1 EX (монтаж звука)
Phillips, C-Media, ESS, Avance Logic, Trust, Yamaha, X-Treme, FM радио

CD-ROM/CD-RW/DVD/int-ext и диски к ним
Teac, ASUS, Lite-on, Mitsumi, Sony, NEC, Ciber, Torisan, Phillips, Iomega (USB)

КОЛОНКИ
Стерео, квадро, 5.1, Cambrige, Souno Worcs, Trust, Labtec, Dexxa, Genius, Maxxtro, Swen, Vivid, Creative, Samsung, LG



МИР КОМПЬЮТЕРОВ
www.algoritm.by.ru



ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ СХЕМЫ СКИДКА

Лиц.№ 10607 от 8.06.2000 до 8.06.2005 г. выд. МГИК



Гайд по прокачке PvP-чаров для боев в сетевую Diablo II

В данном гайде будет рассмотрена стратегия прокачки 3 самых популярных персонажей для сетевых боев — для Варвара, Амазонки, Волшебницы. Для сингла такие чары вполне подойдут, но учитывая их специализацию, кто-то может сказать, а зачем оно вообще нужно, да и мой герой n-ого уровня монстров крошит в капусту гораздо эффективнее, чем этот, заточенный под убийство других игроков. Такому человеку я отвечу — убивать других игроков гораздо интереснее, чем монстров. Да и на досуге можно посвятить время разбору трофеев, перебрать повешенные на стене возле камина уши других игроков, повспоминать о славном боевом прошлом, о том, как в тяжелой, напряженной битве было добыто ухо Паладина 99 уровня.

В советах, данных ниже, рассмотрены только те навыки, в которые необходимо вкинуть хотя бы один скилл-поинт, остальные даже не будут рассматриваться, за небольшим исключением. Подробно описаны только наиболее полезные навыки. Для проходных навыков будет указано только название без описания, которое можно прочесть в самой игре. Советы про прокачке указаны для версии 1.09d, и данный гайд более актуален для открытых персонажей, т.к. выменять необходимые вещи проще, чем найти их, играя закрытым персонажем на Battle.net.

Дамы и господа, на арену выходит он, великолепный и ужасный Варвар!

Сила и Ближний Бой

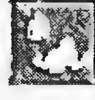
Врагов у Варвара очень много — все ему враги, но большинство из них никакой опасности для грамотно прокачанного Варвара не представляют. Особо опасны для него Амазонка, Волшебница и Варвар. Главное для Варвара — это дорваться до тушки противника, далее о себе даст знать мастерство владения оружием ближнего боя.

Рассмотрим раздел **Warcries**. Примечательно, что крики действуют на всех союзников Варвара.

1. **Howl**.



2. **Shout** — увеличивает Defense Rating (DR) Варвара и его союзников на n секунд, кидаем один скилл-поинт и на время забываем.



3. **Battle Orders** — один из основных криков варвара, повышает ману, жизни и стамину. Время действия крика и процент, на который увеличиваются жизни, мана и стамину, зависят от количества скилл-поинтов, кинутых в этот навык. Прокачиваем на максимум.



4. **Battle Command** — крик, повышающий уровень всех навыков на один. Время действия зависит от прокачки навыка. Сюда лучше вкинуть только один скилл-поинт, т.к. при прокачке этого навыка время действия увеличивается незначительно. Также сюда можно не кидать ни одного скилл-поинта, т.к. даваемый бонус не столь значителен, чтобы на него серьезно рассчитывать, а незанятый этим навыком скилл-поинт можно кинуть в Berserk.

Перейдем к разделу **Combat Masteries**. Здесь находятся пассивные навыки Варвара.



1. **Sword Mastery** — улучшает владение мечом. Увеличивает наносимые повреждения, шанс попасть в противника, дает возможность нанести критический удар с вероятностью, зависящей от прокачки навыка. Прокачиваем по максимуму. Читатель может задать вопрос: "А почему надо прокачивать именно мечи?". Причин этому несколько:

а) Мечи обладают самой высокой скоростью атаки и наносят большие повреждения, исключение составляют топоры, но их скорость атаки слишком низка, следовательно, они неприемлемы.

б) С мечами Варвар может использовать и щиты, неважно двуручный меч или нет. Плюс от щита очень большой — кроме бонусов, также появляется вероятность отражения любого оружия.

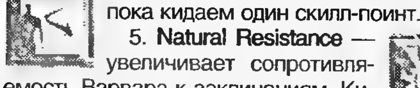
в) Самое смертоносное и быстрое оружие для Варвара в версиях 1.09 — меч Grandfather (кто видел, тот поймет).

В принципе, вы сами можете для себя решить, какой именно вид оружия ему прокачивать, но для открытого персонажа все-таки будет лучше прокачать меч.

2. **Increased Stamina**.

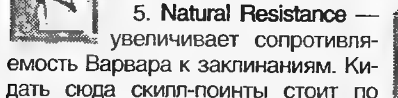


3. **Increased Speed** — увеличивает скорость ходьбы/бега на n%. Прогуливающийся неторопливой походкой Варвар — это не для нас, качаем до значения 14, потом скорость бега добавляется мизерно.



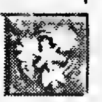
4. **Iron Skin** — увеличивает DR, пока кидаем один скилл-поинт.

5. **Natural Resistance** — увеличивает сопротивляемость Варвара к заклинаниям. Кидать сюда скилл-поинты стоит по своему усмотрению, полезней их улучшать за счет вещей. Для начала одного скилл-поинта достаточно, потом вернемся к этому пункту.



Рассмотрим раздел Combat Skills.

1. **Bush**.
2. **Stun**.
3. **Concentrate**.
4. **Leap**.
5. **Leap Attack**.



6. **Whirlwind** — танец смерти. Вращаясь, Варвар прорубает путь через полчища своих врагов. Увеличивает наносимые повреждения и шанс попасть в противника. На начальных стадиях прокачки этого навыка не удивляйтесь пониженному урону, при дальнейшей прокачке урон будет повышаться. Требует больших затрат маны, поэтому советую одевать вещи с бонусом n% mana stolen per hit (об этом читайте ниже).



7. **Berserk** — мощный удар, наносящий магические повреждения и повышающий шанс попасть в противника, но понижающий при ударе защиту до нуля, которая потом восстанавливается до своего нормального значения. Кидаем сюда пока 1 скилл-поинт.

Перейдем к характеристикам персонажа.

Strength — сила. У Варвара она влияет на наносимые повреждения. Прокачивать надо до такого уровня, чтобы было можно использовать часть вещей без бонуса на силу.

Dexterity — ловкость. Влияет на шанс попасть в противника. Качаем до тех значений, которые позволяют одевать вещи, докачивать будем потом.

Vitality — дословно "жизнеспособность". За 1 единицу виталити дают 4 жизни. После прокачки Strength вкидываем часть стат-поинтов сюда, а часть — в Dexterity.

Energy — энергия. Качать не стоит, количество маны лучше увеличить за счет вещей.

После прокачки основных навыков у вас останется несколько десятков свободных скилл-поинтов, которые стоит разумно распределить между навыками Berserk, Iron Skin, Natural Resistance. Я бы рекомендовал Berserk прокачать до значения 17-19, а оставшееся вкинуть в Iron Skin.

Специфические советы (действительно только для Варвара):

1. Перед боем обязательно выйдите из города со своими союзниками и крикните боевые кличи в следующей последовательности: Battle Command (если он прокачан), Shout и Battle Orders, после чего имеет смысл сходить в город полечиться.

2. Во время поединка, если будет несколько свободных секунд, необходимо подкрикивать, чтобы действие кличей не пропало.

3. Если у вас есть несколько видов брони со схожими бонусами, то стоит предпочесть ту, у которой показатель Defense выше.

4. Необходимо найти разумную грань между количеством стат-поинтов, вкинутых в Vitality и в Dexterity, т.к. последняя у всех персонажей влияет на Attack Rating (AR). AR показывает ваш шанс попасть в противника: естественно, чем он выше, тем чаще вы будете попадать во врага (это справедливо для всех персонажей).

Как вы смогли оценить, Варвар персонаж исключительно ближнего боя, в котором ему нет равных, хотя можно прокачать Варвара не на меч, а, допустим, на метательные топоры. Как вам такой вариант? Прикольный вариант прокачки Варвара-извращенца, относится к той же опере, что и Друид-маг.

А теперь на нашу арену выходит персонаж, который без проблем всадит стрелу или арбалетный болт в любую часть вражеского тела — Амазонка!

Ловкость и Дистанция

Если рассматривать ситуацию в боях один на один, то можно сказать, что у Амазонки есть только четыре естественных врага — это Волшебница, Варвар, Паладин и другая Амазонка. Главным преимуществом Амазонки над врагами является возможность расстрела оных с расстояния. В борьбе с силовыми персонажами справедлива поговорка "Волка ноги кормят", что в нашем случае можно интерпретировать как выстрелил пару раз (зависит от расстояния и скорости врага) и "сделал" ноги для последующих выстрелов.

Амазонка по замыслу создателей мастерски владеет копьями, луками и арбалетами. Мечи, посохи, молоты, топоры — это не для нее. Ниже рассмотрим те скиллы, в которые стоит вкинуть пару-тройку поинтов.

Первым делом рассмотрим копья. Что можно сказать про копья, кроме того, что это не наш выбор? Да, пожалуй, ничего. Так что раздел навыков Javelin and Spears Skills можно смело пропускать — ничего хорошего для нашей героини мы там не найдем. Увы и ах. Идем дальше, а там есть кое-что поинтереснее.

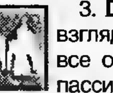
Passive and Magic Skills. Чем же так примечательны эти скиллы? А тем, что мана требуется только на магию первого подраздела. Получается, что второй и третий подразделы скиллов становятся дефолтными для нашего чара (по аналогии с пассивными навыками варвара).

Начнем с первого подраздела:

1. **Inner Sight**.



2. **Slow Missiles** — понижает скорость дистанционных атак на n процентов, действует на определенном расстоянии, время действия зависит от количества скилл-поинтов, потраченных на этот навык. Под определение "дистанционные атаки" подходит обстрел болтами, стрелами, копьями, метательными топорами, магическими заклинаниями. Скилл-поинты сюда стоит кидать по желанию. На практике у амазонки, на которую накинули это заклинание, скорость стрельбы не изменилась, но вот скорость полета стрел изменилась явно не в лучшую сторону.



3. **Decoy** — создает неотличимую взглядом копию нашей амазонки, все отличие заключается в полной пассивности копии. Прекрасно годится против врагов в качестве приманки и громоотвода. Живет несколько секунд, время жизни зависит от количества кинутых в этот навык скилл-поинтов. Больше одного скилл-поинта кидать сюда не стоит, лучше одеть вещь со свойством +n All skill levels.



4. **Valkyrie** — создает магического союзника, помогающего нам отвлекать на себя врагов. К сожалению, на большее валькирия не годится — со здоровьем у нее туговато (если, конечно, не потратить на этот навык 20 скилл-поинтов, что категорически делать не стоит), бьет медлительно и очень часто промахивается. Сюда кидаем только один скилл-поинт.

Перейдем ко второму подразделу навыков:



1. **Dodge** — с ростом этого навыка увеличивается шанс увернуться от атак ближнего боя, когда амазонка либо стоит не двигаясь, либо атакует противника. Прокачиваем на максимум.

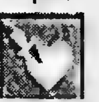


2. **Avoid** — шанс увернуться от вражеских дистанционных атак растет с увеличением уровня навыка. Это неоднозначный навык — с одной стороны, хорошо, что наша Амазонка будет уворачиваться от вражеских стрел, но с другой стороны — пока она уворачивается, вы не сможете стрелять, а это означает, что противник нашпигует вас стрелами, а вы даже не сможете ему ответить. Кидаем сюда один скилл-поинт.

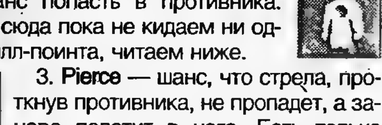


3. **Evade** — шанс увернуться от вражеских дистанционных атак или атак ближнего боя в то время, когда наш персонаж идет или бежит. Этот навык прокачать обязательно на максимум.

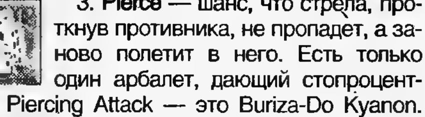
Третий подраздел:



1. **Critical Strike** — шанс нанести двойное повреждение противнику. Качаем по максимуму.



2. **Penetrate** — увеличивает шанс попасть в противника. Почему сюда пока не кидаем ни одного скилл-поинта, читаем ниже.



3. **Pierce** — шанс, что стрела, проткнув противника, не пропадет, а заново полетит в него. Есть только один арбалет, дающий стопроцентную Piercing Attack — это Buriza-Do Kyanon. Остальные вещи/оружие не дают такого большого шанса.

Перейдем к следующей ветке навыков **Bows and Crossbows Skills**. Как заметно из названия, сюда входят навыки, связанные с владением луками и арбалетами. Здесь я буду рассматривать только те навыки, которые необходимы для достижения главного навыка амазонки Guided Arrow.

1. Cold Arrow.
2. Magic Arrow.

3. **Multiple Shot** — запускает "веером" n+1 стрелу или болт, где n — уровень навыка. С увеличением уровня растет количество маны, необходимой на выстрел. Пока кидаем сюда один скилл-поинт. В сетевых баталиях это неплохой разведывательный навык, запускаем "веером" стрелы, и если над персонажем возникает графический эффект, сопровождающий перекачивание жизни или маны, — значит мы на верном пути. Наибольшая эффективность использования этого навыка достигается при прокачке его на максимум, но на выстрел тогда тратится много маны. Для максимального эффекта от использования этого навыка не помешает иметь AR повыше.



4. **Guided Arrow** — вот он, гвоздь программы! Благодаря именно этой магии амазонка является таким серьезным противником. Запускает магически направленную стрелу, которая ВСЕГДА игнорирует защиту цели, т.е. попадает всегда, и в известных пределах является самонаводящейся, плюс с ростом уровня навыка повышаются наносимые повреждения. Единственной возможностью отразить эту стрелу является постоянное ношение в левой/правой руке щита. Прокачиваем навык до максимума.

Теперь рассмотрим процесс прокачки характеристик амазонки:

Strength — сила, нужна для того, чтобы была возможность одеть хорошую броню и использовать хорошее оружие.

Dexterity — влияет на шанс попасть в противника и на наносимые повреждения. Т.к. основное оружие амазонки Guided Arrow, то шанс попасть в противника нам по барабану. Хотя если собираетесь активно использовать Multiple Shot, то стоит кинуть в навык Penetrate несколько скилл-поинтов по желанию.

Vitality — этот параметр влияет на количество жизней, за одну единицу Vitality дают 3 единицы жизни. Также влияет на Stamin'у.

Energy — энергия влияет на количество маны. За две единицы энергии дают 3 единицы маны. Я не вкидывал сюда ни единого стат-поинта. Мана вещь необходимая, но ее количество лучше увеличить за счет вещей.

Есть два пути раскидывания стат-поинтов в Dexterity и Vitality:

1. В Vitality вкидываем мало стат-поинтов, и все оставшиеся, за вычетом вкинутых в Strength, вкидываем в Dexterity.

2. В Vitality вкидываем много стат-поинтов, и все оставшиеся, за вычетом вкинутых в Strength, вкидываем в Dexterity.

Что дают такие подходы? Первый путь развития дает меньше жизней и большие повреждения, соответственно со вторым наоборот — больше жизней и меньше повреждения.

Подходы, описанные выше, можно корректировать в сторону большего количества жизней или в сторону большей силы наносимых повреждений. Перед тем, как раскидать стат-поинты и найти оптимальное соотношение жизни/повреждения, лучше сделать копию своего чара и, поиграв по разному раскачанным героем, решить для себя, что лучше. Я рекомендую так: меньше жизней, но бОльшие повреждения.

Из неосновных параметров я бы хотел отметить:

1. **Defense** — чем защита выше, тем сложнее противнику попасть в вас, и соответственно чем выше защита противника, тем сложнее вам попасть в него. Но т.к. амазонки используют Guided Arrow, у волшебниц магия всегда игнорирует защиту (если ее точно направить), то выбирать броню, ботинки, перчатки, шлем и пояс стоит, руководствуясь полезными бонусами этих вещей.

Что касается скилла **Pierce** — это очень полезный скилл. Его действие можно описать следующим образом: попав в противника, стрела (болт) не пропадает, а летит обратно во врага, протыкая его таким образом до 3 раз. Вышеописанный мною арбалет среди бонусов имеет Piercing Attack. Лук Windforce такого бонуса не имеет, поэтому если будете использовать этот лук, вам придется прокачать скилл Pierce до максимума. После описанной выше раскачки у вас должно остаться около 22 свободных скилл-поинтов, которые можно вкинуть в навыки Pierce, один скилл-поинт — в проходной Penetrate и остатки по желанию в любой из имеющихся навыков.

Очень полезный бонус в вещах **Slow Target** — если попадете в противника, то он автоматически замедляется, что позволяет безболезненно его расстреливать. Но на многих чемпах запрещается использование таких вещей амазонками.

Окончание на стр.30

ООО "ЛЕПШ" КОМПЬЮТЕРЫ:

Celeron 733/PLE133/128/20/FDD/ATX/sound/kb,m+p	218
Celeron 1200T/i815/128/20/32/FDD/ATX/sound/kb,m+p(Cel 1700soc478 +22)	270
Duron 800/SiS735/128/20/32/FDD/ATX/sound/kb,m+p	244
Duron 1200/SiS730/128/20/52x/FDD/LAN/ATX/sound/kb,m+p	234
P4 1700/VIA 8753/256/40/64MX-400/52x/FDD/ATX/sound/kb,m+p (P4 2000+54)	417

MB ASUS, Gigabyte, Intel, Jetway
HDD IBM, Maxtor, Seagate Barracuda
CD-ROM, CD-RW, DVD
SB Creative, TV&FM тюнеры
Мониторы 15"-19" Samsung, SONY
Звоните! Договоримся!



216-95-23
255-75-83
255-68-94

Изменение конфигурации. Монитор на выбор. Принтеры, модемы, сканеры, мультимедиа

www.lepsh.open.by

http://www.spaceimaging.com/gallery/top1001/. Десятка лучших спутниковых фотографий, сделанных в 2001 году. Фотоснимки крайне эффектные, с отличным качеством. Особо хочется отметить изображения печально известного события в Нью-Йорке, грандиозного сооружения иранского ядерного реактора, арабского отеля (так называемой "Арабской Башни"), который находится в море на искусственном острове и высотой выше Эйфелевой башни. Выводы: во-первых, со спутника можно "разглядеть" объекты, достаточно малые по размерам относительно расстояния до него: автомобили, деревья; во-вторых, действительно, архитектура городов напоминает карты из небезызвестной игры SimCity.



http://www.ints.ru/~babcey/ "Человек не умирает ради того, во что сам не верит" (А.Гитлер). Цель данного сайта — детально рассмотреть великую личность в истории человечества, которой являлся Адольф Гитлер (1889-1945). Сайт носит исключительно познавательную направленность: никаких пропагандистских идей. Из обычного австрийского рабочего Гитлер стал Фюрером (лидером) великой Германии. Начиная с 1993 и заканчивая днем смерти в берлинском бункере в 1945 году, Гитлер был Канцлером Третьего Рейха. На страничке можно найти: биографию Гитлера, картины Фюрера, политическое завещание и последнюю волю Гитлера, взгляд этого человека на Христианство. Также представлен весь текст его книги "Моя борьба" (Mein Kampf) на русском языке.

http://moonatlas.narod.ru/. Любителям селенографии посвящается. На страничке в свободном доступе представлена программа "Виртуальный атлас Луны". С помощью ее можно изучать лунные образования посредством уникальной базы данных и библиотеки изображений. Простой интерфейс и большие возможности позволят найти любые данные о Луне: фазу, либрации, видимые образования, инструменты для их наблюдения, время восхода, кульминации и захода.

http://zenprogram.narod.ru/. "101 развивающая программа". Простое перечисление представленных программ позволит оценить их уникальность в данном контексте, а именно: таблица Шульте (тренажер для расширения поля зрения), психоделический тетрис, 25-ый кадр, Мандала (генератор причудливых картинок во всевозможных переливающихся сочетаниях), тренажеры скорости чтения и памяти, программа для расчетов энергетического гороскопа, Mind Controller (генератор звуков определенных частот, оказывающих специфическое влияние на мозговую деятельность), а также несколько любопытных программ, вызывающих довольно "странные" и поразительные эффекты как со зрительным анализатором, так и с сознанием человека вообще. Рекомендовано всем любителям психоделии — соответствующего постижения мира как окружающего, так и внутреннего.

http://www.totay.spb.ru/. Любопытный сайт про мастеров-татуировщиков Санкт-Петербурга. Татуировка имеет свою философскую подоплеку и сугубо индивидуальна для каждого Подходить к татуировке надо с умом, не стоит бросаться в омут и делать первую красивую картинку — татуировку надо родить. Здесь вы найдете татуировки, пирсинг, боди-арт. Кроме того, на страничке есть рубрики новостей и ссылок.

http://www.calacademy.org/exhibits/skulls/. Сайт посвящен... черепам и иже с ними.

http://www.nosmoking.ru/. "Нет курению". Размещена крайне полезная информация тем, кто решил бросить курить. Кроме того, приведенные на страничке данные будут интересны и заядлым курильщикам: вы узнаете, что же мы на самом деле курим, почему курение "облегченных" сигарет приносит не менее серьезный урон нашему здоровью и в том же духе.

http://natura.spb.ru/. "Ох, уж эти животные". Развлекательно-познавательный сайт о животных и природе. Ресурс предлагает занимательную информацию о животных: птицах, рыбах, насекомых, хищниках. Любопытные данные приведены в разделах "Это интересно..." и "Оказывается". Также на страничке есть коллекция обоев для рабочего стола Windows.

http://www.stevelawler.com/gallery.html. "g00". Галерея очень интересных и нетривиальных изображений, выполненных в неком "ужасающем", футуристическом стиле. Многие из картин вам будут хорошо знакомы, поскольку они были в свое время очень популярными. Коллажи выполнены Margot Quan Knight, родившейся в мае 1977 года. Так что учитесь, как надо!

http://www.liquidgeneration.com/sabotage/optical_sabotage.asp. "Optical Illusions". Несколько занимательных оптических иллюзий. Возможно, некоторые из них будут вам уже знакомы.

http://www.s-image.narod.ru/Sovety/Maniac.htm. Несмотря на такое страшное название, "Пособие для виртуального маньяка" — довольно симпатичная статья, по прочтении которой вы сможете реализовать, в виртуальном мире, конечно, все ваши извращенные фантазии. Кстати, в аннотации к статье есть такая фраза "Теперь толстый волосатый программист залазит в чат и прикалывается над каким-нибудь пацаном, представившись молоденькой девушкой в короткой юбочке. Данная статья научит нас перевоплощаться в девушку без всяких пластических операций и не просто научит, а покажет, как это делать качественно и не попадаться самим". Так что, кому интересно, — вперед.

http://www.roachrace.com/. Довольно забавное мероприятие устроили на сайте "Тараканьи бега". Вам предлагают поучаствовать и, если получится, немного заработать, на тараканьих бегах. Не спешите морщить нос. Это совсем не те тараканы, с которыми вы играете на вашей кухне. Это очень милые тараканчики. Одни имена чего стоят: Зорокан, Эйс Тараканчура, Моис Борисеев... Ну да ладно, обойдемся без перечислений, наслаждайтесь ресурсом — он вам понравится.

http://www.machaon.ru/~gagin/cite/. "Компьютер — это главное зло". Каждую секунду на земле появляется 84 новых компьютера. Они уносят с собой души людей, губят их тела, разрушают семьи, затупляют мозги, уничтожают рабочие места, потребляют деньги, которые могли бы спасти сирот, бездомных и голодных. Компьютеры — создание дьявола.

В траурный год 50-летия первого компьютера прогрессивные силы планеты объединились, чтобы противостоять беде. В движение CITE, что расшифровывается как Computer Is The Evil, объединились: Ассоциация Анонимных Компоголиков, Новые Луддиты, UNIX-haters, alt.russia.unix-must-die, Illuminati, BOFH Russia, Ethereal Tusovka Incorporated, Virtual Baden-Baden, Coredumped Software Inc.

"Наша цель — приложить все силы, чтобы освободить человечество от пут компьютера. Мы будет объяснять, убеждать, заставлять и уничтожать ради нашей Великой Цели. Мы успокоимся только тогда, когда последний компьютер будет уничтожен. Подумайте, что ваш компьютер делает с вами. Подумайте об одышке, испорченном зрении, пропущенных свиданиях, загубленной любви, недопитом кофе, бессонных ночах, потерянной работе. Надеемся, что вы поняли, и, значит, уничтожьте свой компьютер СЕЙЧАС. Если вы все еще читаете, значит, вы сделали огромную, возможно главную ошибку в своей жизни, не восприняв наших слов и оставив своего железного монстра в целости. Но не все еще потеряно".

http://www.poulagachallenge.com/. "The Poulaga Challenge". Забавная игра, в которой вам предстоит бросаться... курицами с вашим виртуальным оппонентом. Игра выполнена в стиле "забей гол". Стоит отметить: игра такова, что достаточно сложно всегда выигрывать.

http://www.ad-store.ru/magic/. "Магия и скрытые возможности человека". Замечательный ресурс, собравший огромное количество материала данной тематики. Здесь вы найдете подробнейшее и вдумчивое объяснение самых разнообразных моментов нашей жизни, проходящие под эгидой таинственного. Читатель сможет почерпнуть массу полезного из таких разделов сайта, как "Самообучение" (представлены учебные материалы по ясновидению, телекинезу, управляемым снам, суперсознанию, карме и др.), "Магия" (предлагаются способы наведения порчи, снятия заклятий, проведения лечебных мероприятий, методы вызова покойного, управления погодой и проч.), "Высшая магия" (собраны материалы по вампиризму, практической магии, картам Таро, геомантии), "Познавательные материалы" (здесь, например, вы найдете такие книги, как Р. Моуди "Жизнь после смерти", А.С. Суворин "Астральный мир", Ф. Лонг "Как узнать будущее" и другие, не менее занимательные документы и статьи).

http://www.chat.ru/~wwhumor/. "Архив юмора". Здесь собрано множество анекдотов, рассказов известных юмористов, компьютерный и черный юмор, афоризмы доблестных военных и преподавателей в школах и институтах, инструкции по пользованию бытовыми приборами и многое другое — короче, юмор всех направлений.

http://azartgames.gambler.ru/. "Азартные игры". Коллекция программ карточных и настольных игр: карточные игры, фокусы, пасьянсы и гадания, нарды, домино, кости, бильярд, шахматы, шашки, камешки, игры на бумаге, слова, дартс. Помимо этого, на сайте можно найти тексты по истории игр, правилам и прочее.

http://www.ad-store.com/magic/prishelec/. Древние черепа с пулевыми отверстиями, мифы древних цивилизаций, описывающие появление пришельцев.

В одном из британских музеев хранится череп неандертальца, которому около сорока тысяч лет. Он найден в свинцовом руднике близ Брокен-Хила в Родезии. Левая височная кость его пробита словно пулей. Во всяком случае, круглое отверстие не граничит с трещинами, которые непременно возникли бы в случае ранения древнего жителя Земли копьем, стрелой, бивнем... Известно, что так пуля пробивает стекло. Правой височной доли черепа нет, как и полагается при пулевом ранении навылет.

http://www.mtv.ru/games/. "MTV: Замочи всех подушкой". Очень увлекательная и забавная игра под нетривиальным названием "Замочи всех подушкой!". Вам необходимо, путешествуя по виртуальной студии MTV, бить подушкой местную охрану и исполнителей популярных песен. За "звезд" вы получаете соответственно больше очков, чем за всех остальных. Охранники и телохранители также испытывают к вам жуткую неприязнь: берегитесь их дубинок. Большую помощь в этом нелегком деле вам окажет супер-наволочка (!). Как только вы ее находите, срок службы подушки увеличивается.



http://ufoworld.boom.ru/arhiv/arhiv.htm. "Фотоархив НЛО". В этой коллекции размещены фотографии НЛО с различных источников (сайтов, конференций). Если вы имеете возможность пополнить эту коллекцию новыми фотографиями или сведениями, то высылайте их.

http://www.listsoft.ru/?art=232. "За пределами вероятного. Исповедь мага".

"Чем дольше я занимался магией, тем больше замечал за собой странностей. Некоторые из них были приятны: на физкультуре я без труда стал обгонять спортсменов-одноклассников, ничуть не запыхаясь при этом. Мелкие ссадины и царапины заживали на мне мгновенно. По желанию мог долго не спать, оставаясь при этом бодрым. Как-то раз сунул голову в воду и засек время. Когда почувствовал первые признаки удушья, вылез и посмотрел на часы — шла шестая минута... А по-настоящему поверил в себя, когда упал с четвертого этажа и отделался парой ушибов. Однако стали возникать и проблемы. Я стал плохо выносить прямой солнечный свет и жару. И — зеркала. Я перестал отражаться в них. Мне приходилось постоянно избегать их, а они подстерегали меня всюду: дома, в магазинах, в примерочных, на школьных стенах, везде! Это просто был кошмар."...

http://www.ameno.ru/. Огромный портал, где вы совершенно серьезно можете узнать свою судьбу, попрактиковаться в разных способах гадания и узнать еще массу необходимой информации.

http://yonkis.ya.com/flash/elbuenhijo.htm. Экстренная уборка жилища от всевидящего и проницательного родительского ока. Использованные презервативы, полная бычков пепельница, белье подруги, упитый друг, нетривиальные плакаты, водка, пакет с травой, порножурнал, путеводитель по Амстердаму, наручники — все это предстоит запрятать в рекордно короткий срок, дабы не почуяли предки, чем же это таким-рассяким занимается их паинька-сынишка.



http://www.videoclip.ru/. Огромный каталог совершенно сумасшедших ужастиков, катастроф и клипов домашнего изготовления. Также присутствуют разделы "Аномалии" и "Для Взрослых", куда же без него? Обновляется все это довольно часто — заходите, пугайтесь, отдыхайте на здоровье.

http://www.mazafaka.ru/lol/. Всевозможные приколы и издевательства по телефону, интересные статьи, тесты и картинки. Например: звонят рано утром, представляются с радио и спрашивают про Бога; звонок в компьютерный клуб, прикинувшись дедом; пародия на "Луком пахнет"; звонок в ломбард о заложенных серьгах и множество других.

http://www.podonki.irk.ru/. "Падонки Иркутска". Вы бывали в этом городе? Судя по сайту, город населен жуткими созданиями. И творчество у них совершенно зверское. Вот прочитайте, и это всего лишь ДЕТСКИЙ стишок, а что уж говорить о произведениях для взрослых?

Уронили мишку на пол,
Оторвали мишке лапу,
Уши срезали с башки,
Клещами выдрали кишки,
Вскрыли штопором глазницы,
Раздолбили две ключицы,
Кислоты залили в пасть,
Молотком по пальцам всласть.
Все равно его не брошу —
Надо бы содрать и кожу!!!

http://flashface.ctapt.de/. "Фоторобот "Ultimate Flash Race"". Благодаря хорошо продуманной технологии Flash в режиме онлайн можно попробовать построить собственный фоторобот из множества готовых элементов.

http://www.chatlog.net/. "Поисковая машина по чатам и их посетителям". Очень подробный рейтинг, основанный на постоянно обновляемых данных о посетителях более сотни чатов. Кроме того, прямо здесь же у вас есть возможность провести поиск человека по его нику во всех представленных чатах. Можно узнать описание чата, приводятся данные о среднем количестве посетителей за текущий час, день и месяц, есть статистика по соотношению полов пользователей в чатах.

http://lighthouse.nsys.by:8101/anomal/. "Аномальный мир". Страничка собрала неплохую коллекцию невероятных событий, когда-либо происходивших на нашей планете. Крайне интересным будет изучение таких статей, как "Бермудский треугольник: время становится видимым" и "Третье обращение к человечеству". На сайте вы также найдете фотографии и рисунки аномальных явлений. Кроме того, несколько потрясающих видеосюжетов могут всколыхнуть ваше сознание.

http://www.humor.inc.ru/. "Humor mp3 Archive". Большая коллекция рассказов, фельетонов и пародий известных артистов и писателей-сатириков в mp3-формате. Представлены такие известные личности, как Альтов, Арканов, Арлазоров, Винокур, Галкин, Евдокимов, Задорнов, Жванецкий, Петросян, Райкин, Степаненко, Хазанов, Шифрин и другие.

http://www.kissmyfloppy.com/pages/jokes.php. "Computer Jokes". Неплохая подборка из более чем 80 шуток, приколов и забавных сюжетов, исполненных в интерактивном онлайн-виде.

Юрий Стрельченко
dot@omen.ru

Есть чем поделиться, а также пожелания и рекомендации — адрес знаете

Приставки

Где найти прохождение Resident Evil code: Veronica (DC). AKI.

Смотри на www.gamefan.ru/residentevil/

Game Shark — это консоль для DC, не так ли? Если нет, то какое отношение она имеет к DC? AKI.

Это специальный блок для DC, установив который можно вводить коды к играм. Некоторые коды к приставкам публикуются в нашей газете. В интернете коды для Game Shark смотри на www.cheatcc.com или www.gamefaqs.com. Кстати, советую заглянуть на www.gamesahrk.com — там ты узнаешь более подробную информацию об этом устройстве.

Как в игре Resident Evil 3 Nemesis дойти до так называемого Sub station и найти там некий прог для машины? AKI.

В Sub station ты можешь попасть на лифте, который приводится в движение батареей (она лежит в памятнике в центре города, но об этом смотри ответы в предыдущем номере ВР). Что касается батареи, привожу отрывок из солюшена, который опубликован на сайте "Мир Resident Evil" (www.gamefan.ru/residentevil/):

Держите путь к электростанции, внутри нее увидите две закрытые двери. Чтобы открыть их, надо установить напряжение одного устройства между 115 и 125 вольтами, а другого — между 15 и 25.

Открываем сначала устройство 15-25. Жмем вверх-вниз-вниз-вниз. Не заходя в открытую комнату, на другом устройстве жмем вниз-вверх-вниз-вверх. В первой открывшейся комнате находим предохранитель.

Я часто записываю игры от PSone на видеокассеты. Только вот игры версии PAL записываются в цветном варианте, а версии NTSC/UC — в черно-белом. В чем причина? Можно ли избежать черно-белой записи? Ведь я играю всегда с цветным изображением. Игорь.

Скорей всего это происходит потому, что видеомагнитофон у тебя "европейский" и "понимает" только стандарт PAL. Что касается PlayStation (а она у тебя, как я догадываюсь, чипованная), то пираты сделали так, чтобы чипованная консоль могла читать и PAL'ные, и NTSC'шные диски, поэтому, когда ты пишешь игры с PAL-дисков, изображение у тебя будет цветное, NTSC — черно-белое.

Sega DC

1. Сколько игр вышло для этой консоли?

2. Собирается ли кто-нибудь поднимать на ноги Sega DC? Какие игры планируется выпустить в ближайшие три года?

3. Стоит ли покупать эту приставку? Lord.

Обо всем по порядку:

1. Несколько сотен.

2. К сожалению, нет, и никаких игр на ней уже не будет.

3. Купить, конечно, можно, поскольку на Dreamcast выпущено немало хороших игр: Resident Evil Code: Veronica, Shenmue (1 и 2), Soul Calibur, Illebed. А потом можно приобрести что нибудь более серьезное PlayStation 2 или GameCube, например.

Resident Evil на Sony PS

Я дошел почти до конца игры, но в особняке на первом этаже в правой части осталась запертая комната. Когда я пытаюсь войти в нее, появляется надпись: "You don't have key for this room". У меня есть следующие предметы: Doom Book, Doom Book 2, MO Disk — 2 штуки, Serum, Lighter. А в саду стоит что-то вроде фонтана, с двух сторон которого выдолблены ячейки — wolf и eagle. Подскажите, где мне использовать мои предметы, где взять фигурки Wolf'a и Eagle'a и ключ для последней комнаты? Андрей

Ключ от последней комнаты в особняке ты получишь, когда закончишь игру с хорошей концовкой — играя за Джилл, спасешь Криса и Бэри; играя за Криса, спасешь Джилл и Ребекку.

Теперь что касается медалей — их ты найдешь в красной и синей книгах. Для того чтобы получить медаль, войди в инвентарь, выбери книгу, затем выбери опцию "осмотреть" и раскрой книгу — получишь медаль.

Местонахождение книг: красная лежит в особняке в комнате напротив картинной галереи, синяя — в секретной комнате в подземельях, недалеко от фонтана.

Когда GC и Xbox появятся в Минске в постоянной продаже и сколько они будут стоить? Существуют ли пиратские диски для них, и мод-чип соответственно, и сколько они стоят? И есть ли эти консоли в каком-нибудь российском или белорусском интернет-магазине, дайте адрес сайта. Денис aka biohazard.

В принципе, уже должны были появиться. Зайди в любой магазин, торгующий приставками, и поинтересуйся у продавца, если консоли нет в продаже, тебе ее могут привести на заказ. Что касается цен на приставки — Xbox стоит примерно 320-360 долларов, GameCube — 210 (плюс доставка), однако, цены еще будут падать.

Пиратских дисков на них пока нет, и думаю, что не будет — одна игра стоит в среднем 50 долларов (как для Xbox, так и для GC), хотя цены на некоторые игры могут достигать 70-80$. Что касается интернет-магазина, могу посоветовать www.e-shop.ru — неплохой магазин с широким ассортиментом приставок, игр и аксессуаров к ним.

В Resident Evil 3 Nemesis не могу пройти "больницу". Я нашел лекарство, но его нужно с чем-то смешать. Где найти то, с чем нужно смешать и как это сделать!

Приведу часть прохождения Resident Evil 3 (полное читай на www.gamefan.ru/residentevil/):

Заходите в северную дверь, сохранитесь, если надо, проходите в другую дверь. Обследуйте новое помещение — найдете диктофон. Используйте диктофон на панели рядом с лифтом, езжайте на этаж 4F. В аллее налево есть две двери, но мы идем прямо и заходим в дверь, противоположную лифтовой. Наблюдаем сценку, осматриваем помещение. Берем ключ от палаты (Sickroom Key), выходим, направляемся к аллее. Заходим в первую палату. Осматриваем мертвого доктора, записываем код, замечаем, где стоит тумбочка. Открываем ключом соседнюю палату (номер 402). В этой комнате вы увидите такую же тумбочку, что и в предыдущей. Вы должны установить ее так, чтобы она стояла у противоположной стены по сравнению с положением тумбочки в предыдущей палате. На практике это выглядит так:

Обозначим углы первой палаты как

1 — правый от двери

2 — левый от двери

3 — правый дальний

4 — левый дальний

Углы палаты 402 как

1 — левый от двери

2 — правый от двери

3 — левый дальний

4 — правый дальний

То есть если в первой палате тумбочка стояла в углу 1, то и в палате 402 вы должны установить ее в угол 1. После успешного решения головоломки картина в палате упадет, открыв вашему светлому взору сейф. Примените к нему код, подсмотренный у врача в предыдущей комнате (варианты кода: 104, 253, 325, 531), забирайте базовую вакцину в колбочке (Vaccine Base). Направляйтесь к лифту и езжайте на этаж B3.

Пройдя немного по этажу и миновав пару дверей, берите колбочку. Активируйте аппарат нажатием красной кнопки, вставьте в нее колбочку. Перед вами очередной пазл, ваша задача в котором — установить светящиеся шкалы на одном положении. Не будем утруждаться различными комбинациями, а просто нажмем Первую ручку, Вторую ручку и ручку А. Получив новую вакцину, соединяем ее с уже имеющейся базовой вакциной. Заполучив лекарство для Джилл, довольные покидаем госпиталь. В холле здания кто-то заботливо оставил вам пластиковую взрывчатку, но мы не будем ждать, пока она отсчитает последнюю секунду, а бодренько направимся к выходу. (На уровне Easy на спасение у вас есть 20 секунд, на уровне Hard — всего 5.) Смотрим еще один эффектный ролик, потом направляемся обратно в часовню, к Джилл.

Когда появится игра "Гарри Поттер и тайная комната" на GBC в Минске? На сайте www.ea.com она уже продается.

Для Gameboy Advansed она уже давно появилась, а вот насчет версии для Color ничего слышно не было.

Кстати

В рубрике "Вопрос-Ответ: полезные советы/ссылки" вам был задан вопрос "как пользоваться утилитой MPQviewer". Так вот, ваш ответ был не совсем полным.

Дополняю: перед тем как запустить данную прогу в каталоге с Дьябло2, необходимо выбрать пункт File, затем open data file и выбрать D2data.txt, а уж после этого нажимать Open archive. Кстати, MPQviewer способен открывать архивные файлы третьего "Варкрафта". Для этого необходимо переписать MPQviewer в каталог с Варкрафтом, открыть файл WAR3.mpq, сохранить (list) как txt, затем загрузить его как data file, и уж после этого снова открыть WAR3.mpq как архив. Теперь можно выдирать из него все необходимые ресурсы. **Ваш постоянный читатель LoOK.**

В Фоллаутах можно убить любого, не привлекая к себе внимания. Для этого надо применить в инвентори какую-нибудь взрывчатку и при помощи кражи положить к недоброжелателю и быстренько смотаться из сектора. Когда вернетесь, он будет мертв. Кроме того, можно обкопоть требуемого субъекта суперстимпаками. **Parkan M.**

В Morrowind есть один баг, очень полезный для тех, кто любит создавать магические вещи при помощи камней с душой (SoulGem). Имея один камушек для вещи с постоянным эффектом, можно создать мно-о-ого рулезных вещей (при наличии слабеньких камней). Для этого нужно:

1: Запихнуть в слот вещь и крутой камень.

2: Поставить постоянный эффект.

3: Поменять камень на какой-нибудь похуже.

А дальше ясно — пихать магию и нажать на готово. Ну как??? Способ работает в версии от 1С и в английской (в "Акелле" не проверял). **Fywex**

В ВР был дан неправильный ответ по "Аркануму", т.к. драгоценные камни нужно жертвовать на алтарях богов (пожертвовал нужный камень — получи бонус, а эти алтари нужно поискать на мировой карте). **Melkor_From_Belarus**

Полезные советы/ссылки

Вы говорили, что для того, чтобы сделать мувик, нужна прога, снимающая скриншоты. А где ее взять? Shady

Даже и не надейся, что я расскажу тебе про HyperSnap. А уж ссылку на http://www.hyperionics.com точно не дам.

Где мне в Internet'e взять игру Dune2. Когда надоедает ВарКрафт3 и Dungeon Siege, то хочется чего-то старого, родного, что согревало душу еще несколько лет назад.

http://www.alex-soft.net/indexr.html

Есть ли в Интернете программа, которая "ломает" Дьяблу и позволяет брать вещи с самого начала (причем любые)? DIK.

Много. Вот тут список для Diablo 1 (http://www.ag.ru/ch/309_12_0.htm), а вот тут (http://www.ag.ru/ch/3855_7_0.htm) — для Diablo 2.

Ecstatica II. Где можно найти полный гайд по этой игрушке. Женька.

http://www.primagames.com/strategy/guide/62/ — рекомендую вот этот гайд. На английском, полный и понятный. Сам уже тонкостей не помню.

Играл в X-COM-3 (Апокалипсис), залетаю на их планету, собираюсь штурмовать 1-е здание моими солдатами, нажимаю на кнопку "борьба с пришельцами", компьютер начинает грузить, а после этого игра вырубается. Первое, что я подумал, — глюк. Купил другой диск (совершенно другой) I-IV части X-COM'a — то же самое. Второе — я решил, что у меня слишком слабый компьютер (допустим, в летающей тарелке у меня немного грузит), перенес сохраненку к другу (у него достаточно сильный комп), у него то же самое. В чем вообще дело?

Скачай и поставь этот набор карт http://xcomx.narod.ru/ARH/maps.rar (~100 KB). А вообще, в свое время с Apocalypse-ом был форменный беспорядок. То, блин, бета-версии выходили, то "покоцанные" (как у тебя) продавались, то еще какая-нибудь дрянь (я уже точно не помню — немудрено, больше пяти лет прошло)... Посему мой тебе совет — попробуй в Интернете или файлообменных сетях (вроде той же KaZaa) найти образ нормального диска с X-COM: Apocalypse, зажги его на матрицу и радуйся жизни без глюков. Намеки, ссылки и полезные материалы искать тут http://xcomx.narod.ru и тут http://xcom.narod.ru.

Дайте пару адресов русскоязычных ресурсов, посвященных полностью WarCraft III. Fr@er aka Валера.

Частично — http://www.blizzard.ru/, http://www.cyberfight.ru, http://www.progamer.ru, полностью — http://warcraft3.aichyna.com/... Хороших русскоязычных ресурсов, посвященных Warcraft-у и только ему, я пока не наблюдал вовсе;(.

Где можно взять программы, которые могут скачивать из net'a сайты целиком со всеми ссылками? BatoN.

Лучшая, на мой взгляд, программа такого плана — Teleport Pro. Берется здесь: http://www.tenmax.com/pro12.exe (900k).

Скажи-ка, дядя?

Будет ли нормально идти игра Neverwinter Nights, если вместо GeForce 3/4 стоит GeForce 2MX400 (все остальные узлы ПК соответствуют этой игре)? Андрей

Нормально будет идти, только детализацию самую высокую не выставишь и в высоких разрешениях комфортно поиграть не получится.

Хочу спросить про патч к Disciples 2: Dark Prophecy. Обычно, ответ на такой вопрос: www.gamecopyworld.com. Но! Ведь предполагается, что я купил АНГЛИЙСКУЮ версию игры. А у меня-то — русская. Да еще неизвестно, кто переводчик. Вот и не знаю, что делать: покупать английскую версию или, например, версию от Руссобит (в сети есть патч, но на безымянные переводы не ставится, доходит до апдейта какого-то музыкального файла и говорит "не та версия"), — при этом неизвестно, станет ли патч.

Все просто. Если знаешь английский — покупаешь английскую версию, предварительно убедившись, что на gcw есть крякнутый экзешник, и наслаждаешься. Если английская версия не подходит, покупаешь официальный русский перевод и ставишь официальные русские патчи. То, что они не подходят к безымянному переводу — вполне закономерно.

Какие компании (русские) лучше переводят английские игры (и какие хуже всех)? И какие английские компании лучше себя зарекомендовали на мировом рынке (выпускают наиболее качественные игры)?

Обычно лучше переводят официальные локализаторы: Логрус, Акелла, Бука. Английские компании... Наверное, имелись в виду зарубежные компании? Непосредственно в Англии игроделов не много;). Не знаю, кого именно порекомендовать, — дело вкуса. Заслуженной популярностью и уважением пользуется Blizzard, из паблишеров крупнейшие — Vivendi и Electronic Arts. И заодно стоит определиться — вы собираетесь платить за игру или за имя разработчика? Это не есть важный критерий, на мой взгляд.

Существует ли такая игра на PC — Dark Omen2: War Hammer и где в Минске ее можно купить?

Очень даже существует — сам годика три назад играл. Искать нужно на развалах старых дисков.

Как отличить лицензионный диск от пиратской копии?

Лицензионный диск — достаточно дорогой, в большой коробке, с документацией, регистрационной карточкой и прочими приятностями. Лицензионные jewel-версии обычно запечатаны, снабжены голограммой, внутри также есть регистрационный купон. Ах да, и еще одно: на лицензионных дисках не бывает каталогов "Crack";).

Я собираюсь делать компьютерную игру, но мне нужно пару советов. Где (по какому адресу в Сети) можно взять бесплатные движки? Какой самый лучший?

Платный;). Различные инструментарии, а также исходники, полезные для разработки игр, искать тут: http://www.thefreecountry.com/developercity/gameslibraries.shtml.

У меня готовый сюжет. Куда можно обратиться, чтобы почитали? А то вдруг где-то это уже было?

В издательские компании / к разработчикам. Рекомендую сначала обратиться к российским.

По какому адресу можно посмотреть работы белорусских программистов? На что эти игры похожи? Есть ли с чем их сравнить? Сергей aka By-Seth.

Серьезных белорусских игровых проектов, похоже, нет. В основном, как я понимаю, делаются небольшие shareware игрушки на экспорт. Если я ошибаюсь и кто-то действительно делает/сделал более-менее серьезный игровой проект, дайте знать на адрес редакции. А сравнивать есть с чем, сравнивать надо с самым лучшим;).

Скажите, много ли есть фильмов, сделанных по играм? Если можно, перечислите их (желательно, страшные), а то я знаю только один — Resident Evil. Есть ли у нас где-нибудь точка по продаже книг, написанных по играм, тот же Resident Evil или Dino Crisis и т.д.?

Фильмов относительно немного. По MK, MK2, Final Fantasy, Tomb Raider, Resident Evil — это что "навскидку" пришло в голову. А насчет точки... Вообще, такая литература, насколько мне известно (Forgotten Realms и прочее "игровое"), у нас в переводе не издается. Может быть, некие энтузиасты возят "оттуда" на языке оригинала — пошарившай на книжной ярмарке ("Мир книг", по субботам до 17:00 в выставочном центре на Я. Купалы, 27), но я ничего подобного, увы, не встречал.

Видел в Интернете, в e-shop, GTA: Vice City на SPS2. Может знаете, когда она будет на компьютере?

Не раньше второго квартала сего года.

Quake

Как записать движения в формат avi и с помощью какой программы делают фильмы (Quake3)?

Создание фильмов из quake3 довольно трудоемкий и интересный процесс, который происходит в 5 этапов. Сначала вы должны "настругать" кадров из демок, по которым вы хотите склеить фильм. Для этого используется консольная команда "cl_avidemo [fps]", у которой в качестве параметра указывается количество файлов в секунду. Теперь при проигрывании какой-либо записи quake3 начнет штамповать скриншоты с указанной скоростью в формате tga. При этом вам понадобится много места, так как один скрин занимает почти мегабайт. Теперь предстоит собрать эти фреймы (каждую картинку) в avi (для чего можно использовать прогу pjBmp2Avi), записать звук (SoundForge4.5) и соединить video и audio (VirtualDub 1.4d). Ну и, наконец, вам предстоит уменьшить мувик до разумных размеров и ухудшить качество до допустимых пределов;). Для этого качаем Windows Media On-Demand Producer.

Более подробно ознакомиться с процессом создания фильмов для квэйка и найти линки на необходимые файлы можно здесь: http://tfa.spb.ru/lib/video/q3video.html. И просьба: если получится шедевр, залейте плз на www.cyberfight.ru — и сами прославитесь, и других порадуете:).

Как вступить в Белорусскую лигу (Quake)?

Белорусская тимплэйная лига, или БТЛ, прекратила свое существование или оказалась по крайней мере заморожена, потеряв своих организаторов и главного спонсора. Во всяком случае, ее сайт btl.megagame.ru не грузится, и все, у кого я ни спрашивал, говорят, что она "загнулась".

Где найти Редактор Карт и как им пользоваться?

Советую воспользоваться следующими програми: Q3radiant — редактор для создания карт, и Q3Build — для компилирования карты из формата Q3radiant'а в формат Квейка (из *.map в *.bsp). Найти эти программы и их описания можно на сайте quake3radiant.by.ru, посвященном собственно мапмэйкерству.

В каком клубе чаще всего играет клан tR? (Кажется, он самый лучший).

Самые сильные минские кланы на мой взгляд — это tR, c58.by и (o). Найти их можно соответственно в клубах "Галактика", "Voodoo 3" и "Olimpic". tRainspotting же в последнее время дополнился и усилился новыми игроками. Тем не менее лучшие дуэлянты все-таки в c58.by, но вряд ли они станут играть со всеми подряд:).

Проводятся ли чемпионаты мира по Quake? Если да, то где и какие призы?

Последний известный мне чемпионат мира исключительно по Квэйку был в этим летом в Америке (Quakecon 2002), главный приз с которого увез, кстати, россиянин Lexer. Как правило, на соревнованиях такого масштаба (если не считать онлайн-чампы) играют в как минимум три основные номинации, и quake3 1v1 чаще всего туда входит:). Призовой фонд на Квэйк порой достигает 50.000$.

Очень хотелось бы иметь крутой конфиг для КвакЗ. Подскажите, с чего начать или приведите пример составления конфига. RezaK из Витебска

Народ! Давайте не будем терроризировать меня вопросом "Как сделать конфиг?" Начать нужно с изучения консольных команд. Затем нужно выяснить, какие настройки подойдут именно вам и что вам покажется "крутым". Далее нужно изучить alias и научиться писать скрипты. Мой совет: просто сходите в клуб/интернет и возьмите чей-нить папский конфиг и для начала разберитесь с ним. Все когда-то с этого начинали. А вообще, составление конфига — это тема для отдельной статьи, и в рамках рубрики "вопрос-ответ" я ничем большим не смогу вам помочь.

Где можно скачать Eng версию Quake III Arena?

Во-первых, даже сильно урезанная версия ку3 будет весить не меньше 50 метров и качать ее по модему не целесообразно. Во-вторых, официально из инета бесплатно можно скачать только первую бету ку3 (даже сейчас в инете есть сервера, поддерживающие ее), а полную кваку (и естественно пиратскую) нужно еще поискать — такие линки долго не живут. Ну и, наконец, в-третьих, не проще ли сходить на рынок/в клуб/к друзьям и купить/переписать эту самую кваку с крякой бесплатно и безгиморно? :)

Пойдет ли у меня OSP, если у меня русская версия Кваки?

Нельзя определенно утверждать, да или нет, все зависит от того, кто и как русифицировал вашу кваку. Я обычно остерегаюсь иметь дело с такими "переводами", так как всегда есть риск, что многие консольные команды и другие "фичи" работать в ней не будут. В любом случае вы можете попробовать запустить у себя какую-нибудь бету OSP, которая весит около метра и особых напрягов вам не создаст.

В одной демке видел Keell'а с головой от Klesk'а. Какой командой это можно сделать?

Вероятней всего, это была какая-то другая моделька либо вы что-то недосмотрели. В любом случае, я не знаю таких команд — это вам не cosmopolitan :).

Какие проги нужны для просмотра демок? И подойдут ли BS Player?

Для просмотра демок нужна квака соответствующей версии. Практически каждый раз с выходом нового патча для ку3 менялся формат демок. Последний формат/версия: .dm_68/1.32. Для записи демок используем команду "record [имя]" и "storecord", для просмотра — "demo [имя]". BS Player поможет при просмотре мувиков (.avi), созданных на основе демок ку3.

Где взять консольные команды, не входя в Интернет? Можете дать несколько? PaScAL

Если у вас есть мод OSP, то загляните в папку quake3/osp/docs/rus/. Там есть два файла, описывающих многие интересные переменные и команды среды quake на русском (спасибо olzah). Если же ОСП у тебя нет, то можешь поступить так, как когда-то делал я: открываешь консоль, пишешь первые две буквы (например cg_, cl_, g_, r_ и т.п.) и нажимаешь "Tab" — в консоль выводится список всех команд, начинающихся на эти буквы. Далее сохраняешь всю эту инфу в файл командой condump и потихоньку разбираешь (благо названия командам разработчики придумали вполне читабельные).

Какую команду нужно прописать, чтобы перейти на другую карту?

map [название карты] или devmap [назв], если хочешь пользоваться на ней кодами.

Что прописать, чтобы вместо квада появлялись хелсы и наоборот (видел такое)?

Есть версия, что вы видели чудесное преображение квада в аптеку на q3dm6. Дело в том, что на некоторых картах расположение дивайсов и итемов меняется в зависимости от режима, в котором они запущены (например, в тиме квад, а в дуэли — хелс).

Кроме того, есть карты с исправленным раскладом (пример pro q3dm6). Есть еще вариант замены модельки — я такое наблюдал и делал в ку2, в третьей же кваке пока не сталкивался. Делалось все очень просто: бралась моделька хелса, переименовывалась и запихивалась обратно под видом модельки квада... Работает ли это в ку3, не знаю, не проверял.

Какие ограничения на чемпах по настройкам? Я слышал, что нельзя выше r_picmip 5 и cd_for 120?

Вот правила, принятые на соревнованиях БФКС.

Утвержденные консольные переменные:

cl_125hz 1
cl_maxpackets=Min30, Max 60
Snaps=Min 20, Max 40
R_lodcurveerror 250(default)
Freeze
Testgun
cg_thirdperson 0
Handicap 100(default)
cl_timenudge=0
pmove=off

Следующие консольные переменные разрешено изменять в определенных пределах.

Com_maxfps =<120 (во время матча значение не менять)
R_picmp =<5

Запрещенные консольные команды:

+button 4

Где можно скачать фильмы Q3A в формате avi? qW/DangeR.sE

Ну хотя бы вот тут — http://www.planetquake3.net/download.php?op=viewdownload&cid=11.

StarCraft

Можно ли, играя за Зергов, "слепить" из зерговских юнитов подобие Протоссовского Авианосца (Батона)? (Пример: развив у Overlord'a способность загрузки, заселить в него Зерговские Плети)

Хех. Если вы хотите придумать и внедрить новые юниты в Старкрафт — добро пожаловать в команду на http://tta.samods.com. Они действительно занимаются чем-то подобным. Самостоятельно же у вас вряд ли что-нибудь получится (я намекаю на то, что в оверлордов воздушных юнитов сажать нельзя :).

Какой самый эффективный юнит у Зергов (и Терранов) против Авианосца Протоссов?

Судя по вопросу, вы находитесь на той стадии развития в старкрафте, когда кажется, что батоны (по-вашему "авианосцы") решают все, и протоссы самая сильная раса. На самом деле это не так. Но уж если ваш противник успел настроить пачку батонов, то при должном контроле их можно посбивать либо скурджами за зергов либо врайтами с невидимостью за терран (если много обсерверов, подойдут и голиафы с грэйдом дальности). Главное(!) — самостоятельно направляйте атаку в "брюхо" батону, иначе ваши войска будут атаковать шустрых перехватчиков и не приносить существенного вреда батонам.

Что за юнит Осквернитель Зергов и против каких юнитов у Терранов и Протоссов его выгодно юзать?

Осквернители (или дефилеры, defiler) обладают очень мощными заклинаниями. Первое, сварм (swarm), создает облако, в котором все юниты становятся неуязвимы для атак извне. Т.е., играя против терран, используя это облако, можно не бояться, что вас расстреляют танки. Отсюда вывод, что сварм очень выгодно применять при штурме терранской защиты и набегах на протосса (главное его оружие против зерга — пси-штормы). Второе заклинание, чума (plague), обладает разрушительным эффектом. В области поражения все юниты заражаются на какое-то время вирусом и их жизнь начинает непрерывно убывать. Особенно эффективно против батлкруизеров землян и батонов протоссов. Третье заклинание делает дефилера магом с бесконечной маной: он приобретает способность пожирать зерговских юнитов (своих), получая за это энергию, необходимую для заклинаний. Вообще говоря, это очень полезный, равно как и почему-то мало используемый юнит. И еще маленький совет: играйте в английскую версию Старкрафт.

Что такое "китайка"?

Так называемая китайская защита исполняется терранами. Для этого строится стена из supply'ев, bunker'ов и танков за ними. Основная суть — полностью застроить проход саплаями. При игре с компьютером довольно эффективна — поскольку приоритет в стрельбе по юнитам больше, чем по зданиям, а путь к танкам и бункерам перегорожен, компьтерные войска начинают "тупить", топчась на месте и попадая под массированный обстрел танков. Против человека использовать такую страту не советую, так как вы лишаете себя возможности расширяться (разве что постоянно переносить вперед линию обороны), а соперник, наоборот, захватывает всю карту и в конечном итоге выигрывает. Конечно, строить китайскую стенку можно и другими расами (главный принцип изложен), но ни один наземный юнит не сравнится по дальности стрельбы с террановским танком.

Я начал играть в Starcraft за терран и застрял на второй миссии. Что там нужно собрать? Titan Gag

В этой миссии нужно найти и уничтожить комцентр, зараженный зергами (подсказка: находится он в правом верхнем углу карты).

Что сейчас слышно о выходе StarCraft 2 и StarCraft: Ghost? Ghost [*K.M.*]

Starcraft 2 пока не разрабатывается. В официальном FAQ'e сказано, что они собираются его сделать в будущем для PC, когда — не ясно. Однако Близзардский сайт уже почти полгода кормит нас скриншотами и даже видео из Starcraft: Ghost. Разрабатывают они его совместно с Nihilistic Software исключительно в консольном варианте. Приблизительная дата выхода — конец 2003 года.

Я давно играю в Starcraft. Просьба описать какие-нибудь тактики за все расы, и какая из рас, на ваш взгляд, самая лучшая?

Нету лучшей расы. Бывают "любимые" расы, но все без исключения хороши — баланс в SC отточен практически идеально. А тактики... Наверное, понимаешь, почему нельзя привести прямо в рубрике "какие-нибудь" тактики за все расы, поэтому порекомендую зайти на www.starcraft.org и почитать там все, что будет угодно душе — интересной инфы там просто "вагон и маленькая тележка". Единственный минус (для некоторых) — там все на английском языке.

Какой самый свежий патч? (говорят, 1,09b).

Правильно говорят.

Имеется диск Starcraft: Brood War от Фаргуса. Когда в меню выбираешь Starcraft: Brood war, все нормально, а когда выбираешь просто Starcraft — выдается ошибка: вставте диск со Starcraft. Как решить эту проблему?

Достать диск с обычным Starcraft и вставить его в CD-ROM привод. Диски для SC:BW и обычного SC — разные.

Где есть replay's Чемпионата Мира по StarCraft, дайте ссылку. Fr@er aka Валера

http://starcraft.ru/replays/wcgrpSCreplaypack.zip (12MB).

Застрял

В "Петька 3" никак не могу залезть в квартиру к сержанту, лестница не достает, а веревка с крюком почему-то не действует.

А крылья Бетмена на что? Надевай и вперед!

В "Братьях Пилотах. Дело о полосатом слоне". Как пройти 2-й тур?

Коллегой переперистни ноты на рояле два раза (пока Шеф не сыграет по ним нечто совершенно дикое). Теперь Коллегу поставь под перевернутую табличку "Слон" — и снова сыграй Шефом на рояле. Коллега подпрыгнет и перебросит табличку. Вперед к Слону!

Застрял в Dungeon Keeper 2. Как пройти миссию, где нужно подчинить себе 3 принцев? Может быть, с помощью какой-либо комнаты или заклинания?

Их необходимо отрезать от армии и "вырубить", а затем отнести в тюрьму. Ну а дальше — дело злобной техники;), Пытаем и подлечиваем, подлечиваем и пытаем... В конце концов, славные ребята перейдут на нашу, темную, сторону.

В Мафии смог пройти только до гонок. Две недели у меня не получается быть первым на гонках, и я думаю, что это вообще невозможно. Машину сильно заносит, хотя функция заноса отключена. Мне очень хочется дойти до конца игры. Подскажите, как можно обмануть компьютер. Владимир.

Пройти гонку сложно (с непривычки), но можно. Для начала нужно хорошо притереться к физике и поведению машины. Потом на старте отрываешься и стараешься удержаться впереди все пять кругов. Если руки растут из правильного места и к машине привык — все будет в порядке.

А вообще с http://gta.ag.ru/files/mafia/stuff можно скачать сохраненки всех уровней, но играть тогда становится совсем неинтересно.

Morrowind: квест Азуры. Бегаю уже очень давно. Какой остров надо зачищать, я чего-то не понял. Зачистил уже остров с руинами Альд Даэдрот, но ничего не изменилось. Азура просит очистить от даэдр какой-то островок около Дагон Фела.

Слева-сверху от острова, где Dagon Fel, есть еще один небольшой островок, вытянутый весь такой из себя. Там много злобных монстров и один сильный Golden Saint. Его нужно отправить в "верхнюю тундру", снять с трупа кольцо и предъявить Азуре. За труды получишь Azura Star.

UT 2003

На каких картах будут проводиться официальные чемпионаты? Какие будут правила или где их найти в Интернете?

Т.к. в Минске по этой игре официальных соревнований не проводится, то за эталон возьмем правила CPL. Поближе с ними можно познакомиться на этой странице: http://www.thecpl.com/winter/ut2k3rules.htm.

По поводу карт пока сказать сложно, но, скорее всего, это будут:

DM-Compressed
DM-Curse3-ZE
DM-Oceanic

Это, на мой взгляд, наиболее популярные сегодня карты. Возможно, этот список пополниться после выхода Бонус-пака.

Где узнать все консольные команды? Павел

Со списком консольных команд можно ознакомиться на http://amd-group.by.ru/art/ut2003/console.html.

На вопросы отвечали:
Мойсенович "NIM" Павел
SilentMan
Meibel
Андрей Егоров
Wren
Николай "Nickky" Щетько

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Часть1

В жизни человека бывают моменты, когда все его мечты и надежды сбываются. Но это был не такой момент.
Специальный агент Дейл Купер.

15 августа, наши дни
22:34 р.m.
Сантиго, Аризона

...Барни остановил джип в пятистах метрах от шоссе.

— Почему мы остановились? — тревожно спросил доктор Розенберг.

— Я просто очень сильно устал. Последние события сказываются, видимо.

— Но почему мы остановились так далеко от дороги?

Барни пожал плечами:

— Доктор, вы меня удивляете. А если там будет пролетать вертолет?

— Но ведь...

— Они слишком глупы, док, чтобы послать вертушку над местностью. А вообще — берите пример с Сименса и Вальтера и тоже ложитесь спать. Надеюсь, завтра будет радостный день.

Розенберг, следуя совету, начал возиться в кресле, укладываясь поудобнее. Барни вылез из машины и подошел к багажнику. В нем стояли еще три канистры с бензином. Одну он взял и заполнил бак до отказа — впереди лежал долгий путь. Потом он забрался в салон джипа, чтобы хоть немного поспать.

Ему приснился тот день, тот прошедший день, который Барни будет называть исключительно судным днем. Вернее нет, этот день ему не приснился. Он заново его пережил...

Исследовательский центр "Черная Месса"
Сантиго, днем раньше.

...День начался плохо: дверь отказалась реагировать на его личный пароль. Кто-то из его друзей сказал тогда: "...Как день начнется, так он и закончится. Мне кажется, что скоро это местечко взлетит на воздух!". Он даже не представлял, насколько пророческими окажутся эти слова.

До места назначения — сектора G — Барни добрался довольно быстро. Но по пути его смутила одна небольшая деталь: когда он переходил мост, какой-то человек в темном костюме, явно не из персонала базы, проехал мимо него.

Барни зашел в лифт. Там стояли двое ученых, один что-то горячо доказывал другому. Калхун прислонился спиной к двери и стал ждать, пока на него обратят внимание. Поняв, что ученые этого делать не собираются, Барни кашлянул в кулак. Его тут же заметили и начали объяснять, что тут случилось...



...Гордон взялся за рукоятку тележки-носителя минерала и прислушался к своим ощущениям. Радость исследователя смешивалась с опаской обывателя. Вдруг что-то пойдет не так, и его, Фримена, разнесет на атомы заодно со спектрографом?

— Не медли, Гордон! Мы не знаем, сколько еще мы сможем держать спектрограф в таком режиме! Действуй так быстро, как сможешь...

...Калхун с участливым видом выслушал его, подошел к панели лифта и нажал на кнопку. Лифт загудел, но трогаться вниз не собирался. Тогда Барни размахнулся и ударил по панели тыльной стороной ладони. Это сработало — двери захлопнулись, и лифт с диким скрежетом пошел вниз. Но через какое-то время лифт затряслo, и он остановился.

— А, это, наверное, опять этот гнусный субъект! Вечно эти охранники что-нибудь ломают! Интересно, есть у них в голове хоть одна извилина, кроме как от шлема?! — послышался голос ученого.

Барни уже хотел высказать этой ученой крысе все, что он о ней думает, но лифт тронулся и он промолчал.

Лифт остановился снова. На этот раз Барни почувствовал неладное. Откуда-то снизу послышался рев, отдаленно напоминающий слоновий, и этаж, на котором застрял лифт, осветился какими-то вспышками зеленого цвета. Барни почувствовал легкий удар тока со спины, обернулся и остолбенел: один из ученых, который особенно выражал свое недовольство, лежал на полу лифта, а по решетке рядом с ним бегали электрические заряды.

Лифт дернулся и начал падать, стремительно набирая скорость. Калхун потерял сознание...

Непредвиденные последствия.

...Барни очнулся от дикой боли в ноге — ее придавил упавший потолок лифта. Но стоило ему поднять глаза, как он увидел это. Это ело другого охранника. Только от одного вида этого Барни снова потерял сознание.



Когда он пришел в себя, рядом никого уже не было. У Барни появилась мысль, что очень уж это существо похоже на собачку — не внешностью, а звуками, которые оно издает. Если бы не сложившиеся обстоятельства, он назвал бы этих "собачек" смешными: тело в виде сильно увеличенного куриного бедра, десять серых глаз в два ряда. Калхун не без труда выбрался из покореженного лифта, упавшим потолком которого раздавило обоих ученых, и, исходя из принципа "в хозяйстве все пригодится", подобрал ломик, лежащий рядом.

Офицер зашел за угол и чуть не подпрыгнул от страха — за углом стояли две "собачки".

Калхун никогда не отличался умением метать различные предметы. Тем более предметы, для метания, мягко говоря, не предназначенные. Однако ломик, который охранник еще держал в руке, полетел острым концом прямо в морду одной из этих тварей. А потом Барни выхватил пистолет и высадил в другую собачку всю обойму. С нее, правда, хватило бы и четырех выстрелов, но Калхун решил перестраховаться.

Обследовав то место, куда он попал, Барни пришел к неутешительному выводу, что закупорен, как таракан в бутылке. Он был заперт на складе с толстенной дверью, которая с другой стороны закрывалась на внушительного вида засов. Лифтовую шахту завалило обломками, балками и прочими строительными материалами, обрушившимися во время... чего? Землетрясения?.. Взрыва?.. Возможно, и то, и другое, если не учитывать, что ни после землетрясения, ни после взрыва не могут появиться твари, поедающие людей...

Калхун прислонился к стене и медленно осел на пол. Мысли никак не хотели поворачиваться в нужном направлении. Охранник запрокинул голову. Над ним был вентиляционный люк.

— Садитесь на первую взлетную площадку! Прием! Прием! — донесся из динамика голос, разрываемый треском помех.

— А куда мы вообще летим? — поинтересовался Дрейк.

— Я держу курс на домик твоей матушки! — прозвучал ехидный голос пилота у всех в наушниках.

— Очень любезно с твоей стороны!

— Всегда пожалуйста...

— Мне кажется, что тут пахнет новым заданием! — проговорил сидящий напротив инструктор.

— Да дерьмом пахнет!!! — проорал сквозь шум винтов Майкл.

— А мне кажется, что снова этот говнюк-инструктор будет нас гонять!

— Советую так меня не называть! — с бешеными от гнева глазами проревел инструктор, и его "голосок" перекрыл рев двигателей. — А то я так тебя погоняю, что забудешь, как тебя зовут!!!

Некоторое время все молчали.

— Сержант, а долго нам еще в этом миксере трястись?! — нарушил молчание капрал.

— Подожди, Шепард, скоро сядем, разомнемся! И вообще, я задницей чую, что тут что-то нечисто! Темнят чего-то наверху!

Вдруг рядом что-то взорвалось, вертолет сильно накренился и рация ожила:

— А-а-а!...Мэйдэй! Мэйдэй! На нас напа...

Барни протискивал свое тело через узкую вентиляционную трубу, ведущую к канализационным системам. Чем больше он приближался к выходу из этой трубы, тем больше в нем росла уверенность, что скоро оглохнет. Грохот стоял невыносимый. Он в основном исходил от двух больших колес, гонящих куда-то грязную воду. На неширокой перегородке между ними и стоял Калхун. Он прошел немного дальше и взобрался на мостик, лежащий поперек перегородки. Наугад Барни пошел туда, где виднелась старая, насквозь проржавевшая дверь. С леденящим душу визгом она открылась. Калхун вышел на покрытую плесенью площадку. На некотором расстоянии от ее края начиналась уходящая вверх лестница. Возможно, раньше лестницу и площадку соединял какой-то мостик, но сейчас он обвалился. Прикинув взглядом расстояние, Барни разбежался и прыгнул. Он сумел зацепиться за самую нижнюю перекладину лестницы, но умудрился удариться каской о трубу, на которой лестница была закреплена, и чуть не свалился. Поднявшись наверх, Калхун увидел два хода, один из которых перекрывал пар, бьющий из трубы. Пробраться сквозь него не представлялось возможным, не обварившись. Барни проследил направление трубы — она уходила во второй коридор. Туда офицер и направился.

Коридор вывел Барни к вертикальной шахте. Все там окутывала непроглядная темень. Калхун достал фонарик и включил его. Включил — и замер. Привалившись к противоположной стенке, сидел человек в измятом белом халате. На груди халат был разодран, а края почернели, как и кожа. Бедняга выглядел так, как будто обнялся с проводом высокого напряжения. Рядом с ним лежало двуствольное помповое ружье "Беретта" RS 202-M2, стреляющее картечью. Вблизи оно прошибало десятисантиметровую деревянную стену насквозь. Убойная игрушка, если она в хороших руках... и Барни решил припрятать ее "на черный день".

Повесив дробовик за спину, Калхун перевел фонарик с трупа на трубу. Обнаружился вентиль, перекрывающий ее, который Барни не медля повернул. Офицер вернулся и пошел по ранее перекрытому коридору. Он попал в комнату, уставленную шкафами с какими-то приборами, о назначении которых Калхун не знал. Стену напротив занимало окно, выходящее на площадку грузовой платформы. Она находилась на значительном расстоянии от будки, в которой оказался Калхун. Под окном — большая красная кнопка с надписью "Вызов платформы". Барни нажал на нее — и послышался вой сирены. На площадку опустилась грузовая платформа, на которой стояли две твари непонятного вида. На их запястья были надеты браслеты, и воздух вокруг них светился зеленоватым светом. Калхун уставился на них, не в силах оторвать взгляд — они словно сошли со страниц книг Стивена Кинга. Кожа черно-коричневая, на сгибах суставов сходится уродливыми морщинами. На голове "красовались" два громадных красных глаза. Вместо рта шевелились ужасные на вид жвала.

Калхун решил потренироваться в стрельбе. Он встал в заученную стойку, поднял оружие, навел его на голову твари и медленно, как на стрельбах, спустил курок. Одна из тварей свалилась на бетонный пол.

И тут произошло непредвиденное.

Вокруг второй твари начали бегать зеленоватые молнии, и вдруг она, резко повернувшись в сторону Калхуна, выбросила лапы вперед, и с них слетел зеленоватый разряд. Он ударил в железную балку над головой Барни, и тот резко пригнулся — то ли чисто рефлекторно, то ли из страха "словить" вторую такую вот молнию. По балке забегали синеватые заряды.

Мысли с сумасшедшей скоростью проносились в голове: "Круто... нет, конечно наш электрик после бутылки виски и не так сможет, но..."

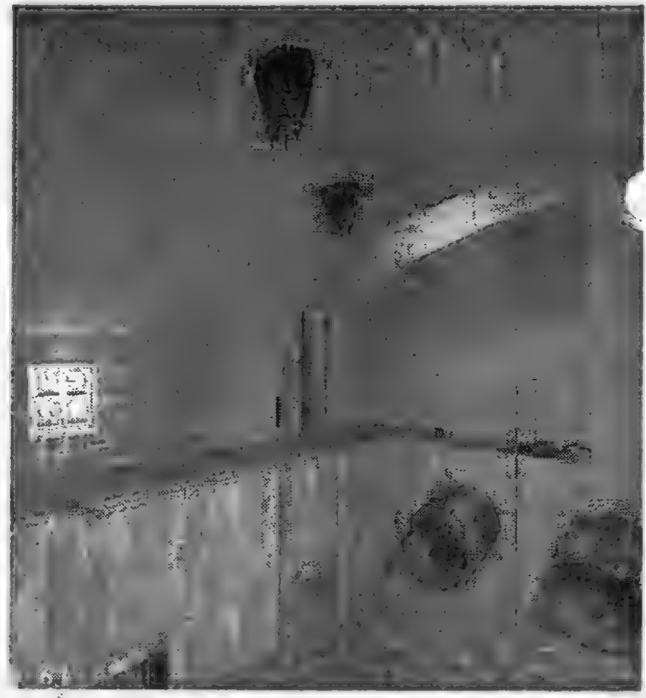
Барни подкатился поближе к окну, встал на одно колено, и, быстро прицелившись, открыл огонь, не давая монстру возможность сделать это первым. Последняя тварь свалилась, конвульсивно подергивая лапами.

Калхун сам себе не мог объяснить, почему так опрометчиво повел себя с этими "электриками". Бесшабашно, как в тире, решил пострелять по зверушкам... Дострелялся. Еще хорошо все закончилось, вместе с "электриками" на платформе стоял ящ с надписью "Взрывоопасно" — могло бы из Барни получиться неплохое жаркое...

Он высунулся из окна, чтобы осмотреться. Между ним и грузовой площадкой пролегал широкий и глубокий желоб, по которому текла какая-то грязная вода. Но, не найдя другого выхода, вернулся и решил попробовать другой путь.

Вскоре Барни подошел к мостику, на котором он повернул направо, и уткнулся в очередную лестницу, поднявшись по которой, ему пришлось пробираться сквозь полуразрушенный коридор.

Он вышел к большой прямоугольной яме, заполненной грязной зеленоватой водой. На потолке над ямой висели какие-то конусообразные существа. От каждого из них в воду уходил скользкий на вид жгут серого света. "Это, наверное, пищевая трубка", — подумал Барни. Трубка у этих "присосок" уходила в круглую пасть, обрамленную острыми клыками.



Яма перекрывала ему путь, а на другом ее конце вода не доставала до края ямы не меньше двух метров. Барни заметил дыру в решетке, наполовину погруженной в воду. Над ней висела табличка с надписью "Главный вентиль". Калхун проверил, надежно ли закреплен дробовик за спиной, и прыгнул в воду. Превозмогая тяжесть ружья, Барни поплыл к дыре, но по дороге случайно задел рукой пищевую трубку одной из присосок. Рука приклеилась к ней, а трубка тугим жгутом обернулась вокруг тела. Калхуна стало тянуть наверх, прямо к усеянному клыками рту. Побелев от ужаса, он вырвал пистолет из кобуры, засунул ствол монстру прямо в пасть и начал судорожно жать на курок. Хватка чудовища ослабла, и охранник полетел вниз.

Немного отойдя после произошедшего, Калхун подплыл к замеченному ранее отверстию и, протиснувшись в него, оказался



Лиц. № 15872 от 21.09.2000



в комнате с рычагом увеличения уровня воды. Барни повернул его и стал выбираться из комнаты.

Он вылез на другой "берег". Там валялась пачка картечи к дробовику. Возле нее проходил кровавый след, ведущий в другое помещение. Калхун достал ружье и осторожно пошел по следу, ступая по-кошачьи мягко. В следующей комнате "электрик" рвал на части свою жертву. Барни осторожно поднял дробовик, направил его на "электрика" и нажал на оба курка сразу. Череп монстра разлетелся на части, как переспевший арбуз.

Пройдя дальше, он увидел безрадостную картину. Металлический мостик, соединяющий два края сточного желоба, обвалился посередине. Расстояние между краями разлома было слишком велико, чтобы его перепрыгнуть. Барни посмотрел вниз: дно желоба терялось в темноте, но даже так было видно, что его глубина не меньше тридцати метров. Но тут Калхун заметил "присоску", висевшую посередине между двумя краями мостика. В голове его родился попахивающий безумством план: использовать "присоску" в качестве веревки. Не давая себе времени на сомнения, Барни закрепил ремень дробовика на запястье, разбежался и прыгнул. Прилепившись к трубке, выпущенной монстром, офицер начал раскачиваться. Когда его подтянуло на нужную высоту, Калхун поднял ружье и выстрелил в "присоску". Картечь ушла точно в цель, и хватка ослабла. Приземлился он не очень удачно. Но, оправившись от падения, офицер охраны двинулся дальше на исследование того места, где оказался.

Повернув за угол, Барни увидел то, что снилось ему потом еще несколько месяцев. Сначала ему показалось, что на мостике, проходящем параллельно, стоят двое ученых. Но потом он понял: это не люди. На руках, вместо пальцев, — длинные отростки, похожие на плетки. А на головы невозможно было смотреть без содрогания. Именно таким человек становился, когда на него запрыгивал "попрыгунчик". Эти крабоподобные твари не раз заставляли Калхуна вздрагивать, но больше одного попадания из дробовика не выдерживали. Уворачиваясь от них, Барни даже не представлял, что эти небольшие крабы паразитируют на человеческом организме... Но даже не это было самым страшным. Двое Зараженных тянули в разные стороны охранника — как дети, пытающиеся забрать друг у друга плюшевого медвежонка... Но тут оба Зараженных поскользнулись и упали на мостик. Охранник еще некоторое время постоял, качаясь из стороны в сторону, на мостике, но не удержался и, кулем перевалившись через перила, с криком полетел в пропасть. В это время оба монстра поднялись и направились куда-то в сторону. Калхун еще крепче сжал рукоятку дробовика и пошел дальше. Он наткнулся на труп еще одного охранника, явно убитого Зараженными. Через всю его спину наискось проходили четыре раны с рваными краями. Рядом валялся его нетронутый шлем. Калхун нагнулся, чтобы поднять его, но в голове тревожно заверещал зуммер шестого чувства.

Барни сделал кувырок в сторону, перекатился и вскочил на ноги. И, видимо, сделал это не зря — Зараженный за его спиной уже замахивался, чтобы нанести удар, но его длинные пальцы со свистом прорезали пустоту. Барни поднял дробовик и выстрелил в голову монстру. Он пролетел расстояние до стены и ударился в нее с такой силой, что сверху посыпалась штукатурка. Калхун пошел дальше, отстреливая Зараженных.

Вскоре ему пришлось залезть в еще одну "запруду". Барни шел, подгребая руками, но тут услышал звук плевка и увидел летящий в него комок какой-то слизи. К счастью, он успел пригнуться, и комок попал на трубу за спиной охранника. Слизь, из которой состоял комок, на проверку оказалась кислотой! Причем настолько сильной, что она прожигала металл — труба зашипела и из нее начал бить пар! Встречаться с обладателем такой смертоносной "слюны" Калхуну не хотелось, и он, с удвоенной скоростью работая руками, отплыл за ближайшую трубу. Обойдя ее, он увидел чей-то желтый в крапинку хвост и часть спины. Охранник выпустил заряд картечи в спину этой твари. И тут она подпрыгнула, развернулась в воздухе на сто восемьдесят градусов и оказалась своей страшной пастью перед Калхуном.

О, Всевышний, что это была за тварь! Больше всего она походила на крокодила, проглотившего взведенную гранату! Перед Калхуном во всей красе предстала задняя его часть вместе с раскрывшимся "ромашкой" животом-пастью и хвостом.

Барни нажал на курок. Вместо вселяющего уверенность звука выстрела, послышался сухой щелчок. Секунду они с "крокодилом" смотрели друг на друга... но лишь секунду. Потом офицер собрал все невесть откуда взявшиеся силы, перехватил тяжелое ружье как дубинку и огрел ею чудовище. Издав раздирающий душу вой, крокодил всей своей немаленькой массой плюхнулся на воду, подняв тучу брызг, и издох.

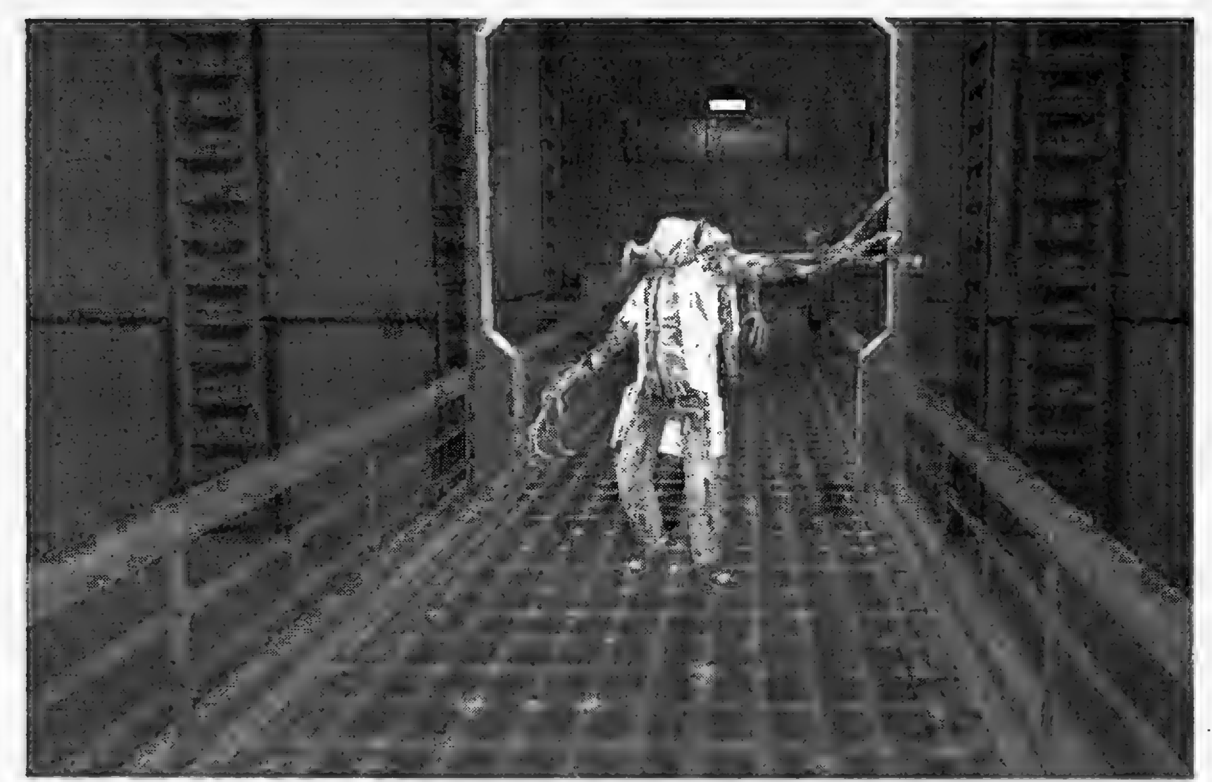
Калхун добрался до рубильника, видневшегося на другом конце "запруды", и дернул за него. Послышался низкий звук включаемого генератора. Охранник зашел на площадку лифта, но перед тем, как нажать на кнопку "вверх", глубоко задумался.

"Почему я все еще иду? — подумал Барни. — Почему я еще не умер? За это время у меня был сто один шанс умереть, но я еще жив... зачем? Мне известна моя цель — выбраться отсюда, но неизвестен путь к этой цели... Я как слепой котенок, ищущий выход..."

С тяжелым сердцем офицер нажал на кнопку.

Щербач Кирилл a.k.a. Sahem

Продолжение следует







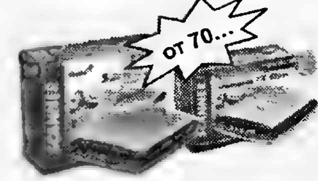
ПОЛНЫЙ СПЕКТР
СКАНЕРОВ И ПРИНТЕРОВ
EPSON

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАГАЗИН UNDERGROUND
Тел/факс: 2832233; 2690342

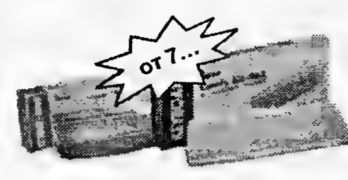
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ПОДАРКИ!

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
РАЙОН КОМАРОВСКОГО РЫНКА
РАСПОЛОЖЕНИЕ:
ул. Веры Хоружей, дом 19
Вход со двора (между 2 и 3 подъездами)

КОМПЬЮТЕРЫ И НОУТБУКИ


СКАНЕРЫ


ПРИНТЕРЫ


КЛАВИАТУРЫ


ВИДЕОКАРТЫ

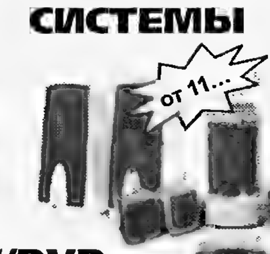

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ


МЫШИ И КОВРИКИ




МОНИТОРЫ
от 140...

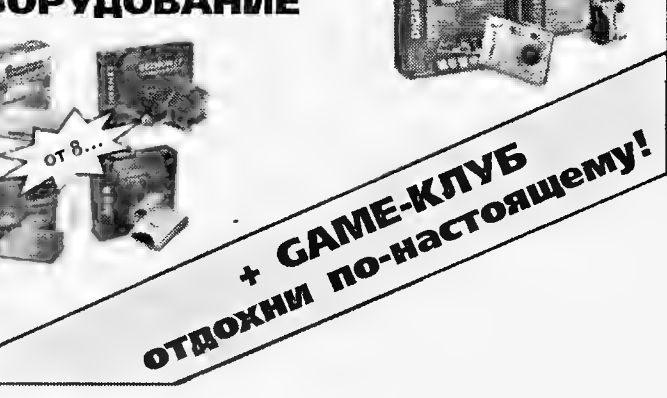
ДЖОЙСТИКИ И РУЛИ
от 20...

КОЛОНКИ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ


CD-ROM/CD-RW/DVD


ЦИФРОВЫЕ ФОТО И VIDEO КАМЕРЫ
от 30...

СЕТЕВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
от 8...



Финал I кубка БФКС



Прошедший год для тех, кто интересуется киберспортом в Беларуси, непременно запомнится как в некотором роде переломный. Начиная с создания и регистрации Федерации Компьютерного Спорта в августе 2002 года, в нашей стране наблюдается явный всплеск активности в киберспортивной жизни. Это и проведение всевозможных локальных турниров и соревнований, и создание уже полупрофессиональных клубов и команд, и, наконец, привлечение спонсоров. Появились новые стимулы тренироваться, появилось признание на государственном уровне и перспектива участия в международных турнирах. Итогом же года стали грандиознейшие для Беларуси финалы I кубка ФКС, прошедшие 14-15 декабря в Минском Дворце Молодежи. Введу в курс дела тех, кто до сих пор ничего не слышал об этом мероприятии республиканского масштаба, проведенного под руководством ФКС.

Начиная с 26 октября по 1 декабря, в Минске и во всех областных центрах были организованы отборочные соревнования по трем основным и трем дополнительным номинациям (соответственно Quake3 1x1, Starcraft 1x1, Counter-Strike 5x5 и Fifa2002 1x1, Gran Prix 4, Казаки 1x1). Из каждой области в финальную часть были приглашены по шесть победителей. Для Минска было выделено по два места на каждую номинацию. Таким образом, в турнире лучших приняли участие 80 человек со всей Беларуси (из них 40 только по Контре). Следует отметить отличную координаторскую деятельность организаторов — все отборочные проходили строго по графику, а результаты оперативно выкладывались в Интернете на официальном сайте ФКС www.fcs.by.

Началось все, как обычно, с прибытия иногородних участников. Специально для них был организован бесплатный проезд в Минск, заказаны номера в гостинице и подготовлены микроавтобусы маршрута "Гостиница-Дворец Молодежи-Гостиница"! Однако завезенные к 11:00 на торжественное открытие, эти участники вынуждены были там торчать до вечера:) — кто-то жаловался, а кто-то радовался. И было чему.



Что и говорить, обстановка поражала с первого взгляда! На первой игровой площадке было 20 компьютеров (по 10 с каждой стороны), огороженных металлическим барьером. Рядом находились большие турнирные таблицы, на которых симпатичные девушки заботливо заносили результаты последних игр. Тут же была и сцена с микрофоном, на которой проводились жеребьевки и всякие песни-пляски (об этом позже). Вторая же площадка содержала только 10 компов, но зато была оборудована большу-у-ущим экраном с проектором, на котором под комментарии разных "умных дядек" транслировались игры!

В рамках соревнований была проведена мини-выставка с презентациями от спонсоров (замечу, что до этого всегда было наоборот). Больше всего радости публике приносил немаленький LCD-дисплей от Flatron, на котором то и дело крутили всякие блокбастеры, отвлекая меня от главного:). Негде яблоку было упасть и возле специально отведенных трех компьютеров, объединенных в сеть и подключенных к Интернету. Тут проходили то дружеские встречи по Варкрафту, то обновлялись сайты, то просто дружно смотрелись реплеи. Были еще стенды с джойстиками и прочими stuff'ом, который нельзя было толком пощупать.

Лишь пробыв там около 3 часов, я начал замечать один за одним мелкие недостатки и оплошности в организации праздника. Например, когда я проголодался, то обнаружил, что доступен в пределах здания только маленький, но очень гордый (в плане цен) буфетик, где под вечер остались только чипсы и пиво. Разве можно на таком рационе тусоваться целый день, а потом сыграть в полную силу? Да, чуть не забыл: на протяжении всего времени организаторы снабжали спортсменов халявной колой... наверно, для поддержания тонуса. Всем участникам совершенно бесплатно:) раздавали пакетики, ручки, брелки с логотипом ФКС и кое-кому даже лицензионных Казаков. И самое главное, конечно, это майки с именем родного города на спине, бэджики и дипломы! Давали неохотно, но почти все делегации смогли выбить это счастье из организаторов под конец первого дня;).

В первый день прошли игры до финалов в основных номинациях и были выявлены победители в Казаках. Во второй же день был сыгран Футбол и проведены суперфиналы во всех остальных номинациях.

День первый.

Рогов "Spirit" Андрей (1 место в Витебске по Казакам): "Грандиозное шоу! Я впечатлен — не ожидал такого увидеть. Отличная техника и классные призы".



Началось все с любимых всеми нами заездов Гран При;]. Гоняли свои болиды игроки, конечно же, на площадке с проектором и комментатором. Так что все детишки, забежавшие с кружков по теннису и вышиванию в холл Дворца Молодежи, смогли посмотреть на "машинки":)). Я, конечно, утрирую, но, по-моему, если бы игры по дополнительным номинациям не транслировались и не комментировались на весь дворец, то зрителей у них было бы раз в пять меньше. Что ж, надо как-то приобщать народ и популяризовать не очень пока раскрученные виды киберспорта.

Что касается заездов, то я сразу вычислил легендарного Грамовича — ТОЛЬКО ОН давил по реальным педалям и крутил совсем не виртуальный руль. "С такими девайсами — и не выиграть?" — подумал я и забил на этот вид...

В это самое время на первой площадке скромно проводили жеребьевку по Контре. Плохая новость — в первом же туре столкнулись две минские команды, хорошая — фавориты турнира, команды V3 и CO-6, оказались в разных сетках и встречались только в финале. Поскольку я не являюсь поклонником этой игры, то лишь приведу сухие результаты:

1/4 финала виннеров:
CO-6 (Витебск) def Server-W (Гомель)
STX (Минск) lose Tarantul (Минск)
C-47 (Гродно) lose Legion (Брест)
Matrix (Могилев) lose V3 (Минск)
1/4 финала лузеров:
Server-W lose STX
C-47 lose Matrix
1/2 финала виннеров:
CO-6 def Tarantul
Legion lose V3 1/2 финала лузеров:
Legion def STX
Tarantul def Matrix
Финал виннеров:
CO-6 lose V3
I финал лузеров:
Legion def Tarantul
II финал лузеров:
CO-6 def Legion

Опережая недовольные выкрики, скажу, что команда CO-6 выступала за Витебскую область, хотя сами ребята из Полоцка, а тренируются в Новополоцке (за инфу спасибо Archangel'y).

С началом игр контр-страйщиков выявился еще один "баг" турнира — слабые машины. Только самый ленивый в этот день не жаловался на низкий фпс и не кричал "опять тормоза", когда промахивался. Одних организаторских способностей явно недостаточно, чтобы настроить машины должным образом. Часто команды сетовали и на судейство. Якобы кто-то использовал запрещенные команды, а неквалифицированные судьи не смогли этого определить и т.п. Что ж, оставим на совести нарушителей их деяния и возьмем слово с ФКС учесть все промахи в следующий раз.

К слову, в каждой номинации был выставлен свой "комплект" судей, и со своей задачей лучше всех справились старкрафтеры. Особую благодарность хотелось бы высказать Рутковскому "Leon" Павлу, который, помимо всего прочего, спас меня от мигрени:).

Не все гладко было и с графиком игр. Игры по контре в этот день затянулись аж до шести часов и, в конечном счете, старкрафтеры не успели доиграть второй финал лузеров.

Где-то около четырех была проведена жеребьевка по Казакам, и добры молодцы гусары сменили лихих гонщиков на большом экране. Многих зрителей эта дисциплина заинтересовала, но не надолго. Дело в том, что смотреть,



как в схватке сталкиваются тысячи юнитов разных мастей, довольно необычно и занятно, но вот то, что эти схватки повторяются один к одному от игры к игре — довольно нудно. Кто-то нашлепал больше лучников, кто-то всадников... а в итоге все полегли от своей артиллерии:). Это при том, что ползти к месту боя от базы не менее 5 минут:). С жеребьевкой опять-таки не повезло, и два минских участника встретились в первом туре, что в общем-то не помешало занять минской команде первые три места в этой номинации. Вот имена победителей:

1 место — Сергей Алисевич (Минск);
2 место — Евгений Козловский (Минск);
3 место — Михаил Волчек (Минск).

Совсем забыл вам рассказать про чудо с бородой, которое развлекало все тех же случайных детишек, не давая покоя нормальным прогеймерам своими выкриками и позунгами. Да-да-да, это был НАСТОЯЩИЙ ДЕД МОРОЗ!!:)) Очень порадовали его новогодние конкурсы, как то: "Кто придумает лучший стишок со словом Руссобит" или "Кто громче (!) крикнет Руссобит" и т.п. Сразу стало ясно, что Дед Мороз настоящий и подарки у него самые, что ни на есть взаправдашние:). Я только поддерживаю рекламу спонсоров, если это идет на благо развития киберспорта, но при этом МЕШАТЬ игрокам совсем не нужно (во второй день он орал прямо во время игр). Кроме того, видна ориентация развлекательных мероприятий на средний возраст участника — 17 лет. Слава богу, чудо-в-красном-тулупе появлялось у микрофона только два раза за все время:).



Как только в Казаках начались финалы (не более одной игры одновременно), на освободившиеся компы накинулись крафтеры, и чуть позже, когда команда CO-6 во II лузерском финале остановила брестчан на третьем месте, достали свои мышки и клавы квакеры. Несмотря на то, что организаторы умудрились запустить эти самые интересные и основные номинации в одно время, я расскажу о каждой из них в отдельности по порядку старта.

Starcraft 1x1 день первый.

Демченков "[PGR]Spinal" Артур: "Лично для меня многое зависит от карт и удачи. В первой тройке точно будет Sashok, также, возможно, войдут либо Jackal, либо Vedmak. Будет хорошо, если я войду в тройку".

В правилах ничего не изменилось с тех пор, как я писал о них в отчете по минским отборочным. Те же четыре WCGшные карты, то же вычеркивание и монетка. Изменился список участников — представлены были только лучшие (в порядке следования на жеребьевке):

1. Демченков "[PGR]Spinal" Артур (Минск) Zerg
2. Нацевский "AoD" Игорь (Витебск) Terran
3. Володько "DARK" Юрий (Могилев) Zerg
4. Драко "[MoW]Jackal" Сергей (Минск) Zerg
5. Щеглинский "ghost" Александр (Гродно) Terran
6. Шолопыко "[NF]Amorphis" Виталий (Брест) Zerg
7. Кебец "Vedmak[hz]" Андрей (Гомель) Terran
8. Тиханович "atl.Sashok" Александр (Минск) Random

Как вы заметили, фавориты Sashok и Spinal оказались в разных концах сетки. Больше всего в этом списке меня расстроило отсутствие протоссов:(. Был только один рандом (atl.Sashok), а так все зерги да терране...

С началом игр я узнал две неприятные особенности трансляций на большом экране. Во-первых, тот, кто все это проектировал, не подумал о зрителях. Ни одного стула и ни одной скамейки не было выделено для преданных болельщиков. Максимум удобства — это сидение на ступеньках лестницы с задранной вверх головой. Два дня провести в таком положении я не мог и поэтому большую часть игр наблюдал из-за спины. Во-вторых, игроки СЛЫШАЛИ комментатора. Если в Гран При это было полезно, в Казаках не мешало (там





карта открыта), то представляете, во что это обернулось в Старкрафте? Как ни старался atl.Streamer и прикольный чел с ТВ "называть вещи другими именами" и "комментировать, то, что прошло", получалась какая-то путаница и молчанка, а очень жаль, так как послушать комментарии профи о том, как играют профи, было бы интересно. Ну да ладно, игры компенсировали все неудобства, и люди готовы были прыгать за спинами товарищей, лишь бы посмотреть на контроль белорусских госу[1] :).

В первом туре особых интриг не было, все минчане уверенно одержали победу и прошли в полуфинал. Спайнл, явно играя на публику, сначала посбивал скурджами при помощи паразитов терру все бублики и транспортники, а затем начал пытаться забросать несчастного AoD'a его же зараженными людьми при поддержке гвардов:). Разница в классе стала особенно заметна, когда в середине игры Игорь оказался с четырьмя тысячами минералов, а Артур только с двумя. Сашок всего за 13 минут расправился с Ведьмаком в игре TvT на островной карте, а Гост в очень затяжной игре (50 минут) осилил Аморфиса (игроки собрали почти все минералы на карте, запас Госта доходил до 12000!! Итак:

[PGR]Spinal (Z) def AoD (T) at HV (Neo Hall of Valhalla)

[MoW]Jackal (Z) def DARK (Z) at LC (Neo Legacy of Char)

ghost (T) def [NF]Amorphis (Z) at LC

atl.Sashok (R->T) def Vedmak[hz] (T) at HV

Полуфиналы виннеров оказались гораздо насыщенней по накалу страстей. Все началось с неожиданного и обескураживающего проигрыша главного фаворита турнира atl.Sashk'a игроку из Гродно. Игра длилась менее 9 минут. Пойдя в ранний эксп, Александр, пытаясь пробить блокаду Госта, потерял все войска на минах и вынужден был сдаться. Совсем как Slayers`Boxer` в своей группе на WCG ^^. В шоке были все. Наверно, и сам Гост, который, надо сказать, сыграл весьма уверенно и настойчиво.

Вторая полуфинальная игра была интересна тем, что, во-первых, это была единственная во всем турнире игра на Neo Jungle Story, а во-вторых, в ней встретились два минчанина:). Сражались Зерг-Зерг. До появления мут порядки развития отличались только тем, что Jackal поставил хачу, затем пул, а Spinal наоборот. В итоге первый получил выигрыш в минералах, который так и не смог реализовать, так как газа все равно не хватало. Игра шла в таком ключе: Spinal внаглую пытался отстроить базу в центре, а Jackal пытался не дать ему этого сделать, почему-то штурмуя мэйн лингами;). В конце концов Jackal опомнился и поставил два экспа, но было уже поздно: наработанный газ превратился в тучу скуржей с мутами и победу для Spinal'a. Таким образом, реванш за обидное поражение на отборочных был взят.

Между прочим, игроки этого полуфинала известны среди крафтеров (по разным причинам). Артур прославился нестандартным мышлением и тактиками. Он часто идет по сложному пути, активно используя свой микро. Да и личность он неординарная, Сергей же известен своей крайней эмоциональностью. Удивительно, как он при этом умудряется более-менее стабильно играть?..

Игра [NF]Amorphis vs Vedmak[hz] закончилась очень быстро, так как первый пошел во врайтов, а второй — в голиафов. Результат 2 тура:

winners:

[PGR]Spinal (Z) def [MoW]Jackal (Z) at JS (Neo Jungle Story)

atl.Sashok (R->P) lose ghost (T) at LC

loosers:

Vedmak[hz] (T) def [NF]Amorphis (T) at HV

AoD (T) def DARK (Могилев) (Z) LT (Lost Temple)

В третьем туре игроки как сговорились: все игры были Zerg-Terran на ЛТ и почему-то во всех Зерги победили (хотя считается, что Люди рулят в этой дуэли). При этом финал виннеров оказался быстротечным. Пойдя в тек, Гост не смог отбиться от атаки первых мут с лингами. Немалую роль в этом сыграл спот на 9 часах (где пинги, как известно, пробегают через застройку). Jackal сыграл очень уверенно, у Vedmaka был шанс наказать минчанина, но он им не воспользовался. Sashok же без проблем зарешал AoD'a и вышел вместе с Jackal'ом в I лузерский финал:

winners:

[PGR]Spinal (Z) def ghost (T) at LT

loosers:

atl.Sashok (R->Z) def AoD (T) at LT

[MoW]Jackal (Z) def Vedmak[hz] (T) at LT

Помня финал минских отборочных, где Jackal просто сдался Sashk'y, я не думал, что он сможет что-то противопоставить ему сейчас, в финале кубка. Однако он смог. Александр в этой игре не стал играть рандомом, а уверенно выбрал терран, зная, что любимая раса Сергея — Зерги. Jackal же также уверенно пошел в ранний эксп и мутов. Риск, доля везения — игра заканчивается на десятой минуте победой нахального зерга и очередной сенсацией: Sashok не вошел в тройку. Что-то слишком часто в последнее время Jackal выигрывает "на халяву";).

atl.Sashok (T) lose [MoW]Jackal (Z) at LC

На этом игры первого дня закончились, поскольку здание арендовалось до 21:00, и из-за затянувшихся игр по каунтер-страйку сыграть второй финал лузеров не успели. Перейдем ко второй, не менее интересной и захватывающей номинации.

Quake3:Arena 1x1 день первый.

Микульчик "Keeper" Юрий: "Компы оставляют желать лучшего... однако это не помешало турниру выявить действительно сильнейших. Главный минус — это то, что игры по ку3 и кс не транслировались по большому экрану".



Кроме победителей минских отборочных, среди главных фаворитов значился гомельчанин Череухин "tmp.Cherya" Александр, который являлся довольно частым гостем в Москве и тренировался там с российскими отцами. Это можно было заметить по стилю его игры (клава под столом на коленях, экран в 10 см от глаз). Среди же остальных игроков областей я знал только Шатыренка "[QD]Doom" Кирилла из Гродно, который периодически светился на минских турнирах. Вот полный список участников, как они распределились после жеребьевки:

1. Сичкарь "v3~MadMouse.c58" Андрей (Минск)
2. Череухин "tmp.Cherya" Александр (Гомель)
3. Станилевич "tR~Akira" Олег (Минск)
4. Исаченко "Caesar" Иван (Витебск)
5. Янушевский "tR~Legres" Сергей (Минск)
6. Шатыренок "[QD]Doom" Кирилл (Гродно)
7. Шевчук "it.Mortifer" Виктор (Брест)
8. Ярощкий "bullet" Артур (Могилев)

В результате неудачно спланированного графика игр наблюдать за баталиями квакеров я мог только в полглаза (остальные полтора преданно пялились на проектор со стариком). Однако началось все очень необычно и сенсационно. В первом же туре встретились два основных претендента на победу — Мауз и Черя. Играя на дм6 фраг в фраг, к 15-минутной отметке они пришли с равным количеством очков — 5:5. По правилам турнира началася sudden death (игра до первого фрага) — и удача улыбнулась гомельчанину. Два других минчанина без проблем вышли в следующий тур:

tmp.Cherya def v3~MadMouse.c58 at dm6 @ 6:5 (sudden death)

tR~Akira def Caesar at dm6 @ 37:1

tR~Legres def [QD]Doom at t2 @ 22:11

bullet def it.Mortifer

Следующим по сетке под раздачу к Чере попал Akira. И снова дм6, плотный счет и садден дес!!! И опять фортуна помогает Чере сделать победный рывок и выйти в третий тур! Это уже становится забавным, поскольку в финал вместе с Черей выходит третий и последний минчанин, tR~Legres, который без проблем отправляет в лузера Буллета из Могилева. Неужели один человек перечеркнет все надежды минской команды на первое место? Но не все еще потеряно, так как турнир проходит по системе double elimination, и у каждого еще есть шанс вернуться и отомстить:)). Но сделать это сможет только один. В других парах интриг не наблюдается, аутсайдеры вылетают из турнира, а фавориты продвигаются дальше:

winners:

tmp.Cherya def tR~Akira at dm6 @ 9:8 (sudden death)

tR~Legres def bullet at t2 @ 19:8

loosers:

v3~MadMouse.c58 def Caesar at t2 @ 44:0

[QD]Doom def it.Mortifer at ztn1 15:2

Далее происходит то, что все ожидали и чего боялись минчане. Не оказав достойного сопротивления, Легрес также уступает Чере дорогу к пьедесталу... В это время в лузерах отыгрывается последний "безболезненный" тур, в том смысле, что ни разу до этого минчане не встретились между собой:

winners:

tmp.Cherya def tR~Legres at t4 @ 25:9

loosers:

v3~MadMouse.c58 def bullet at ztn1

tR~Akira def [QD]Doom at ztn1 @ 10:2

После того как Черя закончил свое выступление в первый день, выйдя в финал и обеспечив себе как минимум второе место, трем минчанам предстояло выяснить, кто же достоин попытаться отомстить за всю команду в суперфинале. И в то время как Александр уже праздновал в буфете свое удачное выступление, они продолжали доигрывать оставшиеся игры. Тут Мауз всем доказал, что он неспроста занял первое место на минских отборочных:

v3~MadMouse def tR~Akira at ztn1 @ 27:10

v3~MadMouse def tR~Legres at dm6 @ 20:4

Таким образом, стали известны третье и четвертое места в этой номинации. Они достались соответственно Янушевскому "tR~Legres" Сергею (Минск) и Станилевичу "tR~Akira" Олегу (Минск). На этом все распрощались и отправились отсыпаться перед финалами...

День второй.

Рутковский "[PGR]Leon" Павел (судья по Старкрафту): "Очень неожиданные результаты. Впечатлила игра Госта. Нарушений замечено не было, все прошло корректно и быстро".

Чтобы не нарушать традиции, первыми к компьютерам пустили гонщиков. Но поскольку во второй день прошло значительно меньше игроков, параллельно с ними играли (ОДНОВРЕМЕННО) суперфинал по квэйку и второй финал лузеров по старкрафту. Видимо, организаторы очень торопились все закончить к "торжественному банкету для VIP-персон" и садили всех играть как можно скорей. В результате три часа мы наблюдали только за играми в Fifa2002... Но об этом позже.



Для начала про **Старкрафт.**

ghost vs [MOW]Jackal. Второй финал лузеров, как и первый, проходил на LC (TvZ). Гост сразу после первого саплая строит экспу, а Jackal идет в своих привычных муталингов. В итоге каким-то чудом Госту удается отбиться при помощи бункеров и немногочисленных медаринов:). Jackal ставит экспу и строит люков. Терран пытается в это время перевезти к нему на рампу две пачки солдат с тетками в белых халатах, но из-за неудачного контроля весь этот табун он разменял на одного люка и одного дрона =]. После чего, чтобы совсем уравнять шансы, он приносит в жертву пачку рабов, просто послав их на марше на зарытых люков...

Далее начинается затяжная игра в таком ключе: зерг проводит агрессивную экспансию, а терран строит еще один комцентр и закрывается. При этом идет размен дропами, Гост обламывает Jackaly все голые хачи и получает преимущество, но тут начинается какая-то нелепость. Дело в том, что у обоих резко заканчивается газ. Причем Гост, имея 5000 минералов и 4 пачки маринада, мало того, что позволяет зергу занять два острова, но и теряет ВСЕ столь необходимые танки, дропшипы и весселя, пытаясь выбить последний наземный эксп, обстроенный санкенами! В итоге он остается с чистым медарином, который разрывается отожравшимся зергом... На оставшиеся деньги терран еще минут 10 бился в конвульсиях, хотя исход игры уже был предрешен. Итак,

[MoW]Jackal (Z) def ghost (T) at LC

И ghost занимает почетное третье место. Надо сказать, что Александр многих удивил на этом турнире, став чуть ли не главным открытием. Он играл стратежно и очень уверенно. Однако ему заметно не хватает практики — очень часто его макро и микро оставляют желать лучшего.

В то время как Jackal целый час доказывал Госту, что зерги не просто мясо, а мясо с зубами, свершился **суперфинал по Quake3**:

MadMouse vs Cherya. Маузу надо выигрывать две карты, Чере — достаточно одну. Первая игра на дм6. Размятый Мауз (уж не Еразером ли?;)) захватывает на 3-ей минуте контроль и начинает понемногу увеличивать разрыв. На девятой минуте оба умирают (счет 8:4), и у Чери появляется шанс, но, к его сожалению, в этот момент удача была занята Jackalом и не смогла ему помочь;)... время 13.20 — после очередного фрага раздаются аплодисменты и еще через минуту Мауз встает из-за стола, потирая руки и готовясь ко второй игре.

v3~MadMouse.c58 def tmp.Cherya at dm6 @ 17:10

Выбрали зтн. И правильно сделали;). Черя, ни разу до этого не сыгравший на зтне, без особого сопротивления отдал Маузу победу на этой карте.

v3~MadMouse def tmp.Cherya at ztn1 @ 16:9

Что ж, думаю, Черя остался немного разочарован такой концовкой, но зато большинство публики ликовало! Все-таки оставить Минск без первого места в традиционно сильнейшей его номинации было бы некрасиво со стороны Чери:).

Приблизительно в это время финишировала финальная **гонка Гран При**. Вот победители в этих двух номинациях:

Quake III: Arena

1 место — Сичкарь "V3~MadMouse.c58" Андрей (Минск)

2 место — Череухин "tmp.Cherya" Александр (Гомель)

3 место — Янушевский "tR~Legres" Сергей (Минск)

GP4 ("Формула-1")

1 место — Грамович Дмитрий (Минск)
2 место — Пилецкий Кирилл (Минск)
3 место — Северин Сергей (Минск)

После кваки начались **суперфиналы контры**. Напомню, что полочанам CO-6 предстояло сразиться с сильнейшим минским составом VooDoo3. Тут не обошлось без эксцессов. Началась мошна из-за того, что у одной команды компы были якобы лучше, чем у другой. Судьи, к слову, продемонстрировали всю свою некомпетентность — многие толком не разбирались в настройках и консольных командах. Когда все кое-как улеглось и игры начались, игроков в три кольца оцепили зрители — и было на что посмотреть! Вот составы команд:

CO-6: Berimor (c), HataB, MadMan, Randa11, Louse

V3: Arctic (c), Basaev, Buldoz4, Angel, R0g

Даже я, не сильно разбираясь в этом виде, ощутил весь напряг и остроту атмосферы, в которой CO-6 хэдшотами прокладывала себе дорогу к пьедесталу. Играя из лузеров, эти орлы умудрились дважды одолеть минчан и занять-таки заслуженное первое место! Насколько я понял из комментариев спецов, v3 перестреливала CO-6, но полочане брали сыгранностью и стратегией.

[1] Gosu (госу) — так в мире Старкрафта называют сильнейших игроков, профессионалов. Аналог "папки" или "отца" в квэйке. Пришло из Кореи. Другие похожие слова:

Hasu (хасу) — игрок среднего класса.

Chobo (чобо) — ламер.

Исключительно корейско-старкрафтовый слэнг.

Окончание на стр. 28

Финал I кубка БФКС

Начало на стр. 26-27

1 игра на de_dust2:
CO-6 def V3 — 13:10
CO-6 (CT) def V3 — 7:5
CO-6 (T) def V3 — 6:5
2 игра на de_cbble:
CO-6 def V3 — 13:11
CO-6 (CT) def V3 — 10:2
CO-6 (T) lose V3 — 3:9

А вот первая тройка команд:
1 место — CO-6 (Новополоцк — Витебская область)
2 место — V-3 (Минск)
3 место — Legion (Брест)

И тут настал звездный час Fifa2002:). Как я уже говорил, поспешно завершив суперфиналы, все от-нечего-делать ринулись смотреть на футбол. А ведь было действительно интересно! Прямо как во время летнего чемпионата мира, на большом экране транслировались и комментировались игры сильнейших сборных. Забитые мячи сопровождались криками и аплодисментами, а попадания в штангу — вздохами и ахами.

Вот список тех, кто выбрал самый спортивный вид киберспорта:):
1. Дерко Андрей (Гродно);
2. Курцер Кирилл (Минск);
3. Зданевич Евгений (Брест);
4. Покаташкин Виктор (Гомель);
5. Силантьев Сергей (Минск);
6. Давыдов Алексей (Могилев);
8. Пелогеин Андрей (Минск).
(Спортсмен из Витебска на жеребьевку не явился)

Еще до начала соревнований, совершенно не зная ничего о своих соперниках, минчане заявляли, что первые три места за ними. Однако вышло не так. Неожиданно конкуренцию им составил Зданевич Евгений, который, играя за сборную Бразилии, последовательно повыбивал с турнира минских "итальяшек". Играя на равных в первом тайме, он вдруг начинал зажигать во втором, добиваясь побед с довольно разгромным счетом. Как ни печально, но и тут Минск оставили без первого места.

Болельщикам же для полного счастья не хватало только скамеек, сквозного ветра и футбольного (а не лольного) комментатора:). Кстати, как признался победитель, в Фифу он начал играть за месяц-два до турнира и тренировался только с компьютерными оппонентами, что говорит либо об относительно невысоком уровне наших футболистов, либо об отличном АИ, разработанном EA SPORTS. Как бы там ни было, в суперфинале Евгений переиграл Кирилла и вывел команду Бреста на второе место в общем зачете! Результаты:

FIFA 2002
1 место — Зданевич (Бразилия) Евгений (Брест)
2 место — Курцер (Италия) Кирилл (Минск)
3 место — Пелогеин (Италия) Андрей (Минск)

"На сладкое" я оставил **суперфинал по Старкрафту.** Игру [MOW]Jackal vs [PGR]Spinal показывали и комментировали. Все без исключения, кто не болел в это время за своих футболистов, собрались перед экраном и пытались понять, что за животные по нему бегают, и почему они совсем не напоминают земную флору и фауну;). Дело в том, что в финале встретились два минских зерга — Демченков "[PGR]Spinal" Артур и Драко "[MOW]Jackal" Сергей.





Все ждали шоу, ну или как минимум МНОГО МЯСА;) Ан нет! Играли на островной Valhalla. Оба пошли в мут с двух хач. Jackal строит мут и заказывает им грэйд на силу. Spinal же строит мут+скуржей и грэйд оверам на транспорт;). В итоге на 7-ой минуте он тратит лишние минералы на две экспы с газом, а Jackal на... оверов:). Устрашающая тактика эффекта не дала — и на 11 минуте стало очевидно, что 3 хачи с газом рулят против одной... GG Артур!!

[PGR]Spinal (Z) def [MoW]Jackal (Z) at HV

Итак, вот как выглядела первая тройка по Старкрафту:
1 место — Демченков "[PGR]Spinal" Артур (Минск)
2 место — Драко "[MOW]Jackal" Сергей (Минск)
3 место — Щеглинский "ghost" Александр (Гродно)

В общем зачете первой стала, конечно же, столица, которая также стала и обладательницей главного кубка соревнований. За второе место соревновались три области, из которых сильней оказалась Брестская — благодаря первому месту по футболу и третьему по КС:

ОБЛАДАТЕЛИ КУБКА БФКС'2002

1 место — Минск и Минская область — 38 очков
2 место — Брестская область — 20 очков
3 место — Витебская область — 17 очков
4 место — Гомельская область — 15 очков
5 место — Могилевская область — 11 очков
6 место — Гродненская область — 10 очков

К сожалению, на торжественном награждении я присутствовать не смог, но пару слов о призах скажу. Два дня я пытался выяснить, за что же сражаются ребята — но никто ничего не знал (!). Официальные лица говорили, что призы будут "классные" и ссылались на руководство, предупреждая, что оно с нами говорить не станет:(. Короче я уже начал было подумывать о подвохе: призовой фонд официально заявлен не был, но ходили слухи, что это будет мультимедийный компьютер в каждой номинации, плюс всякая мелочь. Так и вышло. Только компьютер был один и его разделили между победителями в разных номинациях:). Плюс давали мобилки, интернет-карточки и другую "мелочь" от спонсоров. Вроде как народ остался доволен, так как мы в отличие от россиян пока не сильно избалованы призами международных турниров, исчисляемых тысячами долларов.

Что же сказать в завершение? Турнир действительно удался. Это факт. Кому-то больше, кому-то меньше, но он понравился всем, так как ТАКОГО в нашей республике до этого не было. Нужно отдать должное организатором — они постарались на славу: собрать такое количество народу, провести среди них отборочные и завершить все это грандиозным финалом — это успех для белорусского киберспорта.

Я уверен, что те недочеты, которые были допущены, — от отсутствия практики, ведь не ошибается тот, кто ничего не делает. Отдельное спасибо хочется высказать участникам, которые съехались со всей страны, чтобы отстоять честь своей области в каждой из номинаций. И пожелать им больше тренировок и хороших спарринг-партнеров, так как пока столица в общем зачете просто вне конкуренции. Ну и, конечно же, все мы будем ждать достойного продолжения от БФКС!

Мойсенович "NIM" Павел
nim@tut.by

Вниманию администрации клубов!
Если вы хотите, чтобы о чемпионате в вашем клубе узнали читатели ВР, звоните в редакцию по телефону 234-67-90

Киберспортивная хроника

2 декабря было создано белорусское отделение российского клана Tempramental по Quake 3: Arena. Вошли в него enemy, cherya, light и xel. Напомню, что это третье белорусское квакерское отделение иностранного клана. До начала декабря в Беларуси были представлены только СССР и с58. Чем это сулит нашим квакерам, я сказать не могу, да и вряд ли клан, который сейчас находится в очень плачевном состоянии, что-то сможет сделать, но сам факт остается фактом.

4-го числа состоялось знаменательнейшее событие: стартовал первый в мире Nations Cup по CS среди девушек.

Group A:
Denmark def Austria — 45:3
Russia def Portugal — 25:23

Group B:
Netherlands def Ukraine — 48:0 (fortreit)
Norway def France — 27:21

Group C:
Germany def Switzerland — 45:3
Belgium def Finland — 48:0

Group D:
Spain def United Kingdom — 29:19
Sweden def Poland — 41:7

Но это происходило в Европе. А тем временем в Далласе, США, в штаб-квартире CPL было принято решение исключить из списка официальных карт этой организации de_prodigy и вместо нее включить de_clan1_mill. Очень мудрая, на мой взгляд, замена.

8 декабря из-за океана до нас долетели слухи о том, что Джонатан "fatal1ty" Вендел примет участие в съемках чисто-американской программы True Life. Данная программа идет по MTV. И вот такой поворот событий действительно интересен и необычен в мировой практике. Точнее был необычен, так как теперь подобных звезд приглашают не только для съемок на MTV, но и в престижнейшие издания. Так, уже в конце декабря в свет вышел Maxim Magazine, в котором можно было прочитать про другую американскую Q3-легенду — ZeRo4.

10 декабря стали известны результаты 5-го тура Progamer's Orky Cup по SC:BW, что проходит в Москве. Не знаю почему (может, юбилейный 5-й номер виноват), но именной данный тур собрал небывалое количество участников: более 100 человек. Столько не собиралось со времен Open Top 16 Cup (проходил в марте 2002 года, а призовой фонд равнялся $1250). Кстати, в турнире приняли участие 2 белорусский крафтера: atl.Sashok и atl.Streamer. Второй, как ни странно, завоевал 5-ое место, в связи с чем попал в рейтинг POC.

Также 10 декабря прошел второй тур CS Nations Female. Спешу поделиться результатами:

Russia def Austria @ 32:16
Rus (CT) def Aus (T) — 8:4 @ de_dust2
Rus (T) def Aus (CT) — 7:5 @ de_dust2
Rus (T) def Aus (CT) — 8:4 @ de_train
Rus (CT) def Aus (T) — 9:3 @ de_train

А также:
Poland lose Spain — 13:35 @ de_dust2, de_train
Germany def Belgium — 34:13 @ de_dust2, de_train
Norway def Netherlands — 41:7 @ de_dust2, de_train
Sweden def United Kingdom — 39:9 @ de_dust2, de_train

Таким образом, россиянки за тур до конца групповых игр обеспечили себе выход в плей-офф.

На просторах Интернета шведская команда по Q3 TDM EYEBallers выиграла у лучшей команды Европы (а средненькая европейская команда задвинет сильнейшую американскую очень далеко) iCe climbers (также шведы) в полуфинале EuroCup 6. Думаю, что никому не надо объяснять, что в этом матче и решилась судьба кубка. В другом полуфинале французы из Against All Authority выиграли у британцев из Demonic Core. Ну, а в финале EYE были даже очень невежественны, разорвав французов на мелкие кусочки.

В это время на просторах Интернет на американских серваках проходило несколько он-лайн чемпионатов по Q3 CPMA 1x1. Первый — Challenges 1v1.
1. Apheleon (USA)
2. Rat (Finland)
3. Daler (USA)
4. ZeRo4 (USA)

Второй турнир называется Zer0 Reality tourney, а его результаты очень импонируют организаторам:
1. ZeRo4
2. Daler
3. Apheleon
4. FienD (все USA).

Теперь просьба всех отдышаться. 18 декабря был дан старт CPL Winter Event 2002 в Далласе. Призы были "более чем скромными": CS 5x5 — $100.000 (первое место — $30.000), UT2k3 1x1 — $30.000 (первое место — $10.000), Half-Life: Team Fortress Classic — $10.000.

Прогнозы были самыми разнообразными, хотя большинство, как и я, приходило к мнению, что первое место по CS должно быть разыграно во встрече eoLithic (Норвегия) и GameOnLine (Европа). Однако данный турнир был самым неожиданным из всех тех, что мы видели за последнее время (а началось все с поражения чемпионов WCG — питерцев из M19 — на отборочных в Финляндии). И вот в итоге, после нескольких дней, проведенных под действием валерьянки и спиртных напитков, перед моими глазами предстали итоговые результаты:
1 место — 3D (USA) — $30.000
2 место — GameOnline (Europe) — $20.000
3 место — Schroet Kommando (Sweden) — $12.500
4 место — Team9 (Sweden — $7.500
5 место — Weekend Warriors (USA) — $6.000
6 место — zEx (USA) — $4.000
7 место — Riot Squad (USA) — $3.000
8 место — eoLithic (Norway) $2.000

Видите ли, никто, кроме самих американцев, после летнего чемпионата CPL в том же Далласе, и не думал, что американская команда не то, что выиграет, а хотя бы просто составит сопротивление. Просчитались. Американцы были на уровне. Они просто уничтожили (морально) победителей CPL Oslo и отборочных в Финляндии (выигравших у M19 13-2). Речь, безусловно, шла об eoLithic. Итак, первое место за 3D — достойным хранителем традиций американского CS, приемниками X3. Вторые — GameOnLine, которые распались некоторое время назад и были реинкарнированы буквально за несколько месяцев до чемпионата. Третье место досталось исполинам европейского CS — экс-NiP'ам. Хотя лично я не дал бы им до самого чемпионата и 7-го места — 8-ое и не строчкой выше. Ошибся. Team9 со своим четвертым местом вполне на уровне — хороший результат для хорошей команды. WeW, Riot Squad и zEx (5-ое, 6-ое и 7-ое места соответственно) — просто молодцы, раз смогли пробиться через заграждение в лице таких команд, как eoLithic (8-ое место), esu (Швеция), Ocrana (Финляндия).

Что касается UT2k3, так я был абсолютно уверен и оказался абсолютно прав (извините, нимб скривился немного, сейчас поправлю), когда говорил, что выиграет не человек, а легенда киберспорта: Джонатан "fatal1ty" Вендел, как всегда (не зависимо от игры), оказался на высоте. Итоговое же распределение мест таково:
1 место — cK-fatal1ty (USA) — $10.000
2 место — cpense (USA) — $5.000
3 место — klinfinite (USA) — $3.000
4 место — Esca (USA) — $2.000
5 место — mTw.aTnIsolo (Germany) — $1.750
6 место — esu.MrFrost (Germany) — $1.500
7 место — kl47 (USA) — $1.250
8 место — cK-ImageOmega (USA) — $ 1.000

Как видите, европейцам вообще ничего не светило. Может, все дело в том, что европейские традиции сильнее новомодных американских идей? У нас на Старом Континенте в почете по-прежнему остается Q3, а там, на Новом Континенте, уже во всю играют в безобразно глупую UT2k3.

MouseSport*Archange1
archange1@pisem.net

ATLANTIS
40 компьютеров - Pentium III-800
GeForce-2
Мониторы 17`
Starcraft
Warcraft III
Quake III
Heroes IV
Counter-Strike
& more...
Выделенный сервер CS + рейтинговая система
Проезд: тролл. 13,32,33 от ст.метро "Пушкинская" до ост. "Кунцевщина".
Адрес: ул.Притыцкого 144
тел 258-46-27

Компьютерный клуб
АРЕНА
Counter-Strike 1.4
Starcraft 1.09
Warcraft III
Quake III
GTA III
WELCOME TO HELL
75 компьютеров.
Super Vip зал - P4, 19``.
Огромное количество игр.
Продвинутые и вежливые админы.
T.271-99-82
Пр.Газеты Правда,25 (кинотеатр Берестье)

"Если мальчик каждый день тычет в книжку пальчик, значит он — библиофил, извращенный мальчик" (С) не мой. Подсказка: "Библиофил — любитель и собиратель книг" (толковый словарь пакета ОРФО). Подсказка N2: "Книга — произведение печати (в старину также рукописное) в виде переплетенных листов с каким-либо текстом" (там же)

Вступительное слово

Все в мире начинается, и все, увы, заканчивается. Но мы будем сейчас говорить не о смерти, а как раз наоборот, о рождении новой рубрики в нашей газете. Рубрика называется, как нетрудно заметить, "Радость чтения", и в ней я (думаю, со временем присоединятся и другие авторы) постараюсь держать вас в курсе дел книжного (в особенности, конечно, НФ и фэнтэзи) мира. Новости и обзоры интересных книг, краткие аннотации, возможно, интервью с писателями и интересными людьми, имеющими отношение к фантастике и фэнтэзи — все это будет в "РЧ". Не сразу, разумеется — всему свое время, а оно понадобится на становление и укрепление позиций "РЧ" среди других рубрик газеты.

Только вот есть одна ма-а-алюсенькая проблемка. Проблемулечка такая небольшенькая — я не знаю, что вы хотите увидеть в рубрике. Не знаю, и все тут. Поэтому я как никогда нуждаюсь в ваших письмах. Может, наша "РЧ" вообще не нужна, и ее путь от рождения до смерти будет короток? Искренне надеюсь, что это не так. Так что пока я не услышал (увидел;) вашего мнения и ваших предложений (конструктивных, надеюсь), буду делать рубрику так, как ее вижу я — о'кей? Вот и чудесно. Бутылкой шампанского о монитор бить не стану — жалко (и бутылку, и монитор;), лишь скажу: "В добрый путь!". Надеюсь, он будет действительно добрым.

Произведения Сергея Лукьяненко — на экране!

Да-да. Сообщаю, что Сергей Лукьяненко подписал договор на экранизацию следующих своих произведений: "Ночной дозор", "Дневной дозор", "Лабиринт отражений" (!) (ОРТ), "Осенние визиты", "Спектр" (Dom-фильм) и "Рыцари сорока островов", "Не время для драконов" (Новый русский сериал).

Список актеров для "Дозоров" (режиссер — Тимур Бекмамбетов) уже утвержден, а сама картина и сериал, если все пойдет гладко (плюнем три раза) появятся на экранах в октябре и декабре сего года соответственно.

Честно говоря, смотрю я на эту затею с большим скептицизмом. В России, на мой взгляд, было бы лучше и проще всего снять "меньше, да лучше" — идеально для этого подходят "Дозоры", "Осенние визиты" и "Рыцари". Для экранизации "Спектра" и "Лабиринта" русские киноделы, пожалуй, пока еще не вышли карманом и умением — такие фильмы удел Голливуда, но никак не "Нового русского сериала":). Но все же будем надеяться на лучшее: пусть "Дозоры" не станут "Ментами" в новом антураже, пусть "Осенние визиты" не потеряют своего настроения, своей души и не станут банальным низкопробным боевиком, а от спецэффектов "Лабиринта" и "Спектра" встанет на уши Голливуд... %) Хотелось бы в это верить, елки-палки, очень хотелось бы.

3 творения: читаем с монитора

Или распечатываем и читаем. Не важно. Важно, что эти ссылки указывают на три текстовых файла, которые можно скачать [распечатать] и прочитать совершенно безвозмездно, т.е. "нахаляву", даром. Пользуйтесь. Ну и мои небольшие комментарии о том, что же вы, собственно, будете качать.



А. и Б. Стругацкие "Град обреченный" (http://www.rusf.ru/books/xussr_s/strug&23.zip, 330 K) — замечательная книга. Жемчужина творчества братьев Стругацких. Андрей Воронин, Наставники, непонятный, обреченный Град, великий Эксперимент. Книга — очень "сильная", и в ней поднимается множество социальных и общечеловеческих проблем. Уже перечитав роман, понимаешь, что найдешь в нем что-то новое для себя и в третий, и в четвертый раз... Поверьте, это не пустые слова — о "Граде" действительно можно говорить долго, очень долго. Рассуждать, обсуждать, спорить... Но только после его прочтения. Настоятельно рекомендую.

C. Palahniuk "Fight Club" (http://spectator.ru/zips/fc.zip, 120 K) — а этот роман Чака Паланника просто-напросто культовый. Ровно как и одноименный кинофильм. После его просмотра (и/или прочтения книги), вы навряд ли сможете смотреть на мир по-прежнему. Прочтите "Бойцовский клуб" в оригинале — вещь действительно того стоит, ведь просто так "культовыми" не становятся. Только помните, что первое правило Бойцовского клуба гласит: "Ни с кем не говори о клубе". Так что молчите. И читайте. А потом — смотрите кино (по n-ому разу). Или наоборот.

Д. Стейнбек "Зима тревоги нашей" (http://www.lib.ru/STEJNBEK/winter.txt, 570 K) — этот роман никак не назовешь культовым и сверхпопулярным, но чем-то он мне пришелся по душе. Этот роман — очень мягкий и жизненный. Несмотря на "зимнее" название, он пробуждает в душе осеннее настроение. Знаете, когда деревья стоят без листвы и по улицам гуляет холодный ветер, но снег еще не выпал и до зимы осталось порядочно... Это — не фантастика, это книга о жизни. О человеке, который чего-то стоит. О людях, его окружающих. Несмотря на "зимнее" название, книга — очень теплая, душевная. После потрясений и мыслей о насущном "Града", после тотального сноса крыши философией и мировоззрением Тайлера Дердэна, нужно что-то мягкое и очень человечное. Стейнбек подойдет идеально.

Книга: Л. Каганов "Харизма"



Небольшая справка: Леонид "Lleo" Каганов, молодой талантливый поэт и прозаик. Продолжительное время занимался написанием сценариев для передачи "О.С.П.-Студия". Автор многих отличных рассказов ("Масло", "Нежилец", "До рассвета", "Росрыба", "Космический викинг" и др.) и юмористических стихотворений. Главный модератор и просто заметное лицо;) группы литературных эхоконференций FIDOnet OBEC." (http://obec.org.ru). Официальный сайт — http://lleo.aha.ru.

Книга: вторая по счету книга автора, вышедшая в серии "Звездный лабиринт" (АСТ). Дата выпуска — ноябрь 2002. Включает в себя одноименный роман ("Харизма"). Объем: 400 стр., ил., тв. обложка.

Автор о книге: "Роман "Харизма" написан в начале 2002 года и выпущен в ноябре издательством АСТ в фантастической серии "Звездный лабиринт". Это вторая книга молодого 30-летнего писателя Леонида Каганова, психолога по образованию, но поначалу более известного как автор журнальных рассказов и сценарист телепередач "ОСП-студия". Первая его книга, сборник рассказов и повестей "Коммутация", вышла в начале 2002 года, удостоившись нескольких дебютных премий.

"Моя новая книга бред сумасшедшего", — сообщает Каганов с серьезным лицом, а аннотация книги поначалу лишь подтверждает эти слова. Действительно, на ее страницах можно встретить инопланетян и знаки дьявола, безумных ученых и военных политиков, говорящих собак и обнаженных красавиц с мечами... Сходу не разобрать, где автор всерьез размышляет о месте человека в современном обществе, где иронизирует над инфантильным героем, а где тихо посмеивается над доверчивым любителем фантастики. Ведь как бы ни была обманчива атрибутика, прозу Каганова нельзя отнести к традиционным фантастическим жанрам, таким как фэнтези или космоопера. Возможно поэтому большинство читателей Каганова далеко не любители фантастики. Скорее это реализм, пусть искаженный и гипертрофированный. Недаром Каганов своими учителями, помимо Стругацких и Лукьяненко, считает Виктора Пелевина. Насколько удачна вторая книга Каганова, судить читателю. Одни ругают ее за поверхностность, отсутствие "души", перегруженность компьютерными терминами и жесткой лексикой. Другие утверждают, что книга принесла им немало здорового смеха и помогла многое понять в жизни. Но и те и другие, как правило, единодушны — начав читать, оторваться уже трудно.

Мои субъективные впечатления: после выхода сборника "Коммутация" и прочтения одноименной повести, я чуть было не решил, что произведения большого объема у Lleo получаются не такими яркими и значительными, как его замечательные стихотворения или небольшие рассказы. Однако роман "Харизма", появившийся на прилавках в конце осени прошлого года (в начале ноября, если быть точным), меня приятно удивил.

Перво-наперво, действие не становится скучным ни на минуту — роман действительно читается "на одном дыхании". Во-вторых, стоит отметить искрометный юмор Lleo, не имеющий ничего общего с натянутостью "плоских" шуток и бульварщиной — очень тонко, очень изящно и, не поверите:), — очень смешно. Но не стоит думать, что "хиханьки-хаханьки" являются основным содержанием произведения — отнюдь. В книге достаточно широко представлены и очень серьезные, тонкие моменты, которые приглашают читателя к размышлению над непростыми вопросами современной жизни. "Суховато", говорите, звучит? Ок, исправляюсь: "Харизма" Lleo это полный "атас" и "улет"! Читать всем обязательно! В тексте хватает как грамотных хохм, так и серьезных мыслей о людях и жизни. Так — лучше?;)

Суть, думаю, ясна — если вы не знакомы с творчеством Lleo, то "Харизма" прекрасный вариант для того, чтобы начать это знакомство. Если вы уже читали произведения Каганова, то "Харизма" тем более будет для вас приятным "новым открытием" Леонида еще и в роли талантливого "крупнокалиберного" писателя. В любом случае, новый роман навряд ли оставит кого-нибудь равнодушным. Приятного чтения!

Персона: Братья Стругацкие

Биография (Борис Натанович Стругацкий, 14.4.1933): *"Родился в Ленинграде. Окончил математико-механический факультет Ленинградского Государственного университета по специальности "звездный астроном". Работал в Пулковской обсерватории. С 1966 года — профессиональный писатель, член Союза Писателей СССР. Почти все художественные произведения написаны в соавторстве с братом, Аркадием Натановичем Стругацким.*

В 1958 году вышли первые их произведения ("Извне", "Спонтанный рефлекс" и др.), в 1959 году — дебютная книга (повесть "Страна Багровых Туч"). Практически все произведения братьев Стругацких стали классикой отечественной (и не только отечественной) фантастики. Наиболее известны такие произведения, как "Трудно стать богом", "Улитка на склоне", "Волны гасят ветер", "Жук в муравейнике", "Понедельник начинается в субботу", "Малыш", "Стажеры" и "Далекая Радуга".

В настоящее время Борис Стругацкий свои литературные произведения пишет под псевдонимом "С.Витицкий". С 1972 года руководит Ленинградским (Петербургским) семинаром молодых писателей-фантастов, известным как Семинар Бориса Стругацкого. Председатель и единственный член жюри премии "Бронзовая улитка". Член Литературного Жюри и председатель номинационной комиссии премии "Странник". Вместе с Аркадием Стругацким был лауреатом многих российских и зарубежных литературных премий. Именем братьев Стругацких названа малая планета в астероидном поясе Солнечной системы." (http://www.ozon.ru/?context=detail&id=237138)

Биография (Аркадий Натанович Стругацкий, 27.08.1925-12.10.1991): *"Родился 27 августа 1925 года в Батуми, однако вскоре семья перебралась в Ленинград. Отец — искусствовед, мать — учительница русского языка и литературы. После начала Великой Отечественной войны он работал на строительстве укреплений, позже — в гранатной мастерской. В конце января 1942 г. А.Стругацкий вместе с отцом был эвакуирован из блокадного города, но выжил единственный из всего вагона (отца похоронил в Вологде). Судьба забросила его под Оренбург, где молодой человек и был призван в армию и направлен в Актюбинское артучилище. А незадолго до выпуска (в 1943 г.) он был направлен в Москву, в военный институт иностранных языков в Москве, который был им закончен уже после победы, в 1949 г. по специальности переводчика с английского и японского языков. Некоторое время А.Стругацкий преподавал в Канской школе военных переводчиков, служил дивизионным переводчиком на Дальнем Востоке. В 1955 г. он демобилизовался, и к началу творческой деятельности работал референтом-переводчиком с японского в Институте технической информации. После публикации первой повести "Пепел Бикини" (в 1956 г., в соавторстве с Л.Петровым) перешел в редакцию научно-художественной литературы в Детгиз, и с тех пор занимался литературной деятельностью уже систематически, хотя первые пробы пера состоялись еще в армии. Умер 12 октября 1991 года на 67-м году жизни."* (http://www.rusf.ru/abs/encycly/abs_rfxx.htm)

Личное отношение: отнюдь не случайно я начал нашу "подрубрику" с рассказа о братьях Стругацких. Ведь мир их произведений — необъятен, и ими зачитывались и будут зачитываться поколения до и после нас.

В произведениях братьев Стругацких наряду с увлекательной сюжетной линией поднимаются очень и очень важные социальные и общечеловеческие проблемы. Отношения человека и общества, примитивизм, невежество, самоотдача, любовь, философия "прогрессорства", контакт с внеземными цивилизациями, экология...

Стругацкие — это не просто классическая фантастика. Это — классическая литература. Их значение для русского языка и научной фантастики трудно переоценить. Камрады, если вы не читали Стругацких или читали их непозволительно мало, то никому об этом не рассказывайте;), а срочно исправляйтесь. С чего, по моему мнению, лучше начинать? Ответ на этот вопрос ниже.

Читать: для начала — "Трудно быть богом", "Пикник на обочине", "Далекая радуга", "Обитаемый остров", **затем** — "Попытка к бегству", "Улитка на склоне", "Град обреченный", "Жук в муравейнике", "Волны гасят ветер". **Потом** — все остальное:).

И напоследок...

...еще раз повторю — если вам небезразличны темы, поднимаемые в рубрике и/или сама рубрика (ее содержание и формат) — обязательно напишите. Критика, мысли, предложения, помощь — все принимается, все к месту.

Ну вот — "пилотный выпуск" подошел к концу. До встречи.

Читатель Nickky (me@nickky.com)

Гайд по прокачке PvP-чаров для боев в сетевую Diablo II

Начало на стр. 20

Небольшие советы по поводу игры против других персонажей:

1. Важно иметь оружие с самой быстрой скоростью атаки, иначе вас нашпигуют стрелами или мелко нашинкуют, пока вы сможете выстрелить. При выборе оружия учтите: луки ВСЕГДА стреляют быстрее арбалетов. Другое дело, что бонусы арбалета могут перевесить скорострельность лука.

2. Всегда носите с собой как минимум пару колчанов стрел/болтов и вещи, на которые можно сменить одетые на вас перед боем.

3. Если в вашем луке/арбалете нет бонуса Knockback (при попадании отбрасывает противника назад), то не помешает вставить в ваше оружие руну Nef, которая дает такой бонус.

4. При игре против Амазонки и Варвара лучше использовать как можно больше вещей на перекачку жизни (n% life stolen per hit, описание см. ниже), но не в ущерб поглощению повреждений!

А сейчас рассмотрим прокачку мастерицы файербола и фрозен орба Волшебница:

Интеллект и Искусство Магии

Врагов у Волшебницы много. Не любят Волшебницу, так и норовят стукнуть ее чем-нибудь потяжелее, но и она в долгу не остается — как запустит не по-детски фрозен орбом в глаз, так и стой как ледяная статуя. Основные противники: Амазонка и Волшебница.

Волшебница мастерски владеет тремя стихиями: огнем, холодом и молнией.

Fire Spells. Полезный навык тут только один:



Warmth — увеличивает скорость восстановления маны. Очень полезный скилл, его стоит прокачать на максимум. Если не прокачать Warmth как следует, то героиня не сможет кастовать и будет произносить непонятную для некоторых фразу: "I need mana".

Больше здесь ничего полезного нету, кроме, может быть, Hydra. Но для использования этого скилла надо потратить три проходных скилл-поинта, а скилл-поинты у Волшебницы на вес золота. И то использование гидры является чисто разведывательным.

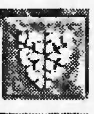
Cold Spells.

1. **Frost Nova.**
2. **Blizzard.**
3. **Ice Bolt.**
4. **Ice Blast.**
5. **Glacial Spike.**



6. **Frozen Orb** — основная магия Волшебницы, запускает магическую сферу, которая разрывается на большую кучу ледяных осколков. Повреждения и время заморозки зависят от уровня навыка. Качаем на максимум.

7. **Frozen Armor.**



8. **Shiver Armor** — увеличивает вашу защиту, наносит повреждения и замораживает нападающих врагов. Кидаем один скилл-поинт.

9. **Cold Mastery** — повышает урон, наносимый магией холода, и понижает резисты противника к холоду. Вкидываем сюда 15 скилл-поинтов.

Если не прокачивать Frozen Armor и Shiver Armor, то дополнительно 2 скилл-поинта можно вкинуть в Cold Mastery.

Переходим к Lighting Spells.

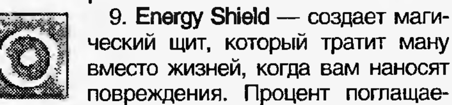
1. **Static Field.**
2. **Nova.**
3. **Charged Bolt.**
4. **Lighting.**
5. **Chain Lighting.**

6. **Thunder Storm** — вызывает смертоносный заряд молнии, который почти всегда попадает во врага (надо только поближе подойти). Урон и время действия зависят от прокачки навыка. Ultimate spell для волшебницы, всю малину будут только портить 95%-ный резизст противника к Lighting и вещи с бонусом Absorb n% of Lighting Damage.

7. **Telekinesis.**



8. **Teleport** — одно из полезнейших заклинаний Волшебницы: куда кликнешь мышкой, там и окажешься. Больше одного скилл-поинта сюда не кидаем, т.к. с прокачкой уменьшаются только затраты маны.



9. **Energy Shield** — создает магический щит, который тратит ману вместо жизней, когда вам наносят повреждения. Процент поглощаемых повреждений и время действия зависят от прокачки. Кидаем один скилл-поинт, остальное догоняем за счет вещей, которые дают +n All Skill Levels.

10. **Lighting Mastery** — увеличивает повреждения, наносимые Lighting spells. Качаем на максимум.

Теперь рассмотрим процесс прокачки характеристик Волшебницы:

Strength — аналогично с описанием для Амазонки.

Dexterity — на ловкость следует обратить особое внимание, сюда ни в коем случае нельзя вкидывать стат-поинты. Для ношения посохов ловкость не требуется.

Vitality — сюда вкидываем все стат-поинты, которые останутся после прокачки Strength и Energy.

Energy — самый важный показатель волшебницы. За один стат-поинт Energy добавляется две единицы маны. Прокачиваем Energy до 150 (этого вполне достаточно, остальное за счет вещей).

Общие советы:

1. Обязательно иметь вещи с бонусом n% Faster Cast Rate. Экипированная таким образом Волшебница будет кастовать заклинания намного быстрее, особенно это касается телепорта.

2. Одевать вещи с бонусом +n Skill Levels, благо большинство таких вещей содержат бонус n% Faster Cast Rate.

3. Вещи с бонусом Can't Be Frozen одевать необязательно: если Волшебницу заморозят, то скорость кастования заклинаний не меняется.

4. Пешком ходят только Волшебницы первого уровня. Правильная Волшебница передвигается только телепортами.

5. Максимальной своей эффективности Волшебница достигает на 99 уровне.

Заключение

В этом гайде приведена наша точка зрения на прокачку Амазонки, Варвара и Волшебницы. Здесь мы приведем общие для всех персонажей советы:

1. Очень важно одеть вещи, которые перекачивают жизнь и ману, — этот бонус называется n% life/mana stolen per hit (это неактуально для Волшебницы). Также можно одеть вещь с бонусом n% damage goes to mana. Это означает, что n% от нанесенного вам повреждения восстановит часть маны.

2. При игре против силовых персонажей имеет смысл одеть вещи с бонусом на поглощение повреждений (для Амазонки и Варвара это единственный шанс не умереть в первые секунды игры). Но необходимо учесть, что в версии 1.09d потолком является значение 75% Damage reduced, больше этого значения игрой не учитывается.

3. При игре против волшебницы необходимо иметь максимальные резисты и вещи, которые поглощают процент повреждений от магии.

4. Нередка ситуация, когда противник использует оружие с "заморозкой". С этим следует бороться ношением вещей с бонусом Can't be frozen, но есть небольшой нюанс — аура Паладина Holy Freeze замораживает всегда.

5. Для варвара и амазонки не помещает одеть вещи с бонусом n% Slow target (для Волшебницы это не актуально).

Все вышеописанное субъективно. Вполне возможно, что вы успешно играете персонажем, прокачанным совсем иначе. Мы будем рады, если смогли кому-нибудь помочь советом прокачать своего сетевого убийцу.

Плескачевский Олег
Гетманчик Руслан
football22@tut.by



С этого номера мы открываем еще одну новую рубрику — "Энциклопедии". Дело это нелегкое, причем сие касается как написания материала — с моей стороны, так и его прочтение — соответственно, с вашей. Что ж, постараюсь немного облегчить вашу задачу, не допустив того, чтобы рубрика превратилась в снотворное на бумаге, ну а вы уж хоть иногда пробегайте по ней глазами, авось что-нибудь интересное для вас будет. Да и мне приятней, не для себя стараюсь.

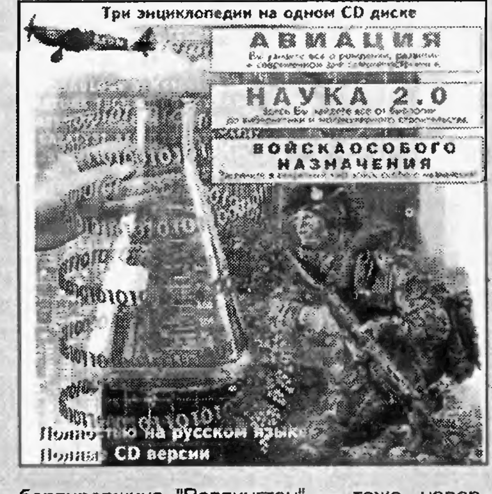
Всего три ма-а-аленькие энциклопедии, с радостью умещающиеся на одном диске. Все три из раздела Eyewitness Encyclopedia, наверняка они не единственные, но других пока под рукой нет. Что ж, обойдемся и тем, что имеется. Так вот, хотя данные энциклопедии не относятся (по идее) к разряду детских, ознакомление с предметом они дают весьма поверхностное. Очень похоже на доклад ленивого школьника на какую-либо обширную тему — т.е. лишь то, что он по своей лени обнаружил в двух-трех книжках. Примерно 10% от той информации, которую хотелось бы получить. И куча всего того, что было бы интересно лишь полнейшему фанату данного раздела. Это, правда, касается лишь первых двух энциклопедий, третья же пытается охватить слишком обширную зону для того, чтобы вносить туда еще какие-то мелочи.

Итак, лот номер 1 — энциклопедия **Авиация**.

Это, скорее, энциклопедия истории авиации — со дня ее основания. Имена первых создателей аэроплана, чуть ли не чертежи в оригинале, изображения первых самолетов в трех проекциях, со всеми подписанными деталями, крупные планы отдельных фрагментов (на мой взгляд, совсем неважных). В общем, все, что нужно читателю, чтобы собрать такой у себя дома:). Технических характеристик нет, так что собравший такой самолет будет сам их измерять.

Идем дальше. Первая Мировая, пара изображений тогдашних бипланов и трипланов, дирижабли, все опять-таки с подписями всех (ну, почти всех) деталей, но ни одного имени летчика, прославившегося на данных корытах, ни одного рекорда, ни одной статистики.

Вторая Мировая. Думаете, что-то изменилось? В авиастроении — да, и многое. В энциклопедии — нет. Пара голых фактов о переходе к моноплану, первые реактивные двигатели, пара изображений самолетов — причем далеко не самых известных на тот период. Зато! Разобранный до винтиков двигатель бомбардировщика "Веллингтон" — тоже, наверное, для рубрики "Сделай Сам". Ведь каждый образованный человек должен знать, на что похожа втулка винта самолета "Макки М39"! Вы не знаете? Позор!



Вертолеты, дельтапланы... История повторяется полностью — лишь технические данные, пара имен — в общем, если вам на уроке допризывной подготовки дали задание написать доклад по какому-либо самолету/вертолету, гляньте сюда — у военрука будет шок.

Несколько слов о современной авиации в энциклопедии. Сверхзвуковой лайнер "Конкорд", прорыв в технологии взлета/посадки — известный британский "Харриер", а также панель приборов пассажирского самолета — все до каждого рычажка и кнопочки. Можно не идти на летные курсы, возьмите энциклопедию — сразу почувствуете себя Чкаловым. Полезным будет также описание многих современных приборов, компонентов каждого самолета — строение, принцип работы, показания и т.п. Знакомство с навигацией (карты, опять же приборы) оставит неизгладимое впечатление. Воистину Библия каждого пилота. Хотите стать летчиком? Это для вас.

Лот номер два — уже поинтереснее — это **Энциклопедия Войск Особого Назначения**. Звучит, правда? И чего тут только нет! И того нет, и этого нет, и вообще — много нет. За сим разумнее будет остановиться на том, что есть. В разделе "Разведка/контр..." можно будет собственными глазами взглянуть на документы, коими пользовались союзные разведчики при планировании высадки в Нормандии. Научитесь отличать секретные карты от обычных (подсказка: на секретных в уголке написано "Top Secret").

Ознакомившись с данной энциклопедией, вы без труда распознаете в толпе иностранного агента, к примеру, британских SAS. Как же не распознать, если тут есть и пример их экипировки, и изображение их значка, и обмундирование, и вооружение, которым они пользовались и сейчас с успехом пользуются. Даже джип, на котором они ездят. Одним словом — все, кроме истории этой спецслужбы, самого, на мой взгляд, интересного.

Хотите что-нибудь узнать о парашютистах? Пожалуйста, вот вам их форма, парашюты, значки элитных корпусов, вооружение вплоть до зубочисток, не хватает только имен и адресов.

Вас интересуют подводники? Водолазы? Подводные диверсанты? Преспокойно можете узнать даже, в каких плавках они предпочитают плавать, не говоря уж о чертежах минисубмарин и производителях подводных очков для людей столь интересной профессии. И так обо всех — полярниках, снайперах, подрывниках. Есть образец переносного инструментария для изготовления "взрывающегося угля" — как вам, слабо на уроке химии что-нибудь такое отчудить? А может, найдутся извращенцы, которым интересно будет узнать, как в старину на лошадях перевозили пушки (заметьте: на лошадях, а не с их помощью).

Ну, и конечно же, шпионский арсенал. Мисс Арчер отдыхает, такого разнообразия ей не являлось даже во сне. Тут и мини-гранаты, и мини-пистолеты, и тайники в стельках, каблуках, прямой кишке, и везде, куда только можно запихнуть что-нибудь сколь угодно ценное. Не хотите, чтобы жена нашла зарплату? Почитайте эту энциклопедию — и будете знать столько потайных мест, что за сохранность суммы можно не волноваться. Ну, и конечно, несколько изображений современных видов вооружения — и М16, и МП-5А3, и М-82А1. Пусть кому-то эти названия ничего не говорят, он ничего от этого не потерял.



И, наконец, третий подопытный — энциклопедия **Науки**. Как вам замах? Н-А-У-К-И. То есть всего, что только приходит на ум в связи с этим словом. Скромные ребята, ничего не скажешь. Собственно, какие создатели, такая и энциклопедия. В данном случае, нам предлагается постичь азы математики, физики, химии и природных наук, вроде биологии и астрономии. Также есть убогая энциклопедия ученых, озвученная крайне гнусавым голосом, причем список монстров всех отраслей науки может уместиться в пяти строчках — много, ничего не скажешь. Есть игра, предлагающая проверить наши знания в областях науки, но поиграть мне, к сожалению, не удалось. Из-за глючности программы не отображались ни задаваемые вопросы, ни варианты ответа на них.

Но самое интересное — это, безусловно, сами науки. Я никогда не думал, что информацию о, к примеру, тригонометрии можно уместить в трех-четырех абзацах текста (небольших) и нескольких рисунках. Это касается и алгебры, и геометрии, и функций. Зато есть понятия систем исчисления, вероятности и статистики. Даже немного высшей математики, к примеру, матрицы.

Физика. Тут еще хуже, описание науки идет не по разделам, как в любой обучающей программе любого учебного заведения, а так, как захотелось тому, кто эту энциклопедию создавал. Отдельные разделы по Энергии и Теплу, Звуку и прочее, что не стоило бы разъединять. Опять же, информация дается лишь та, которую разработчики удосужились найти. Никаких объяснений, выводов, одна сплошная теория без доказательств, иногда подкрепленная видеороликами или звуковыми примерами. Если кому что интересно — полазьте, может, терпения у вас больше. Примерно то же самое можно сказать о Химии и других науках. Сжато, минимум обоснования — больше напоминает шпаргалки, которые стоит иметь человеку, проходящему испытание на знание окружающего мира и естественных наук. Это уровень не ПТУ, это уровень школы для детей с дефектами в развитии. Умственном, конечно же.

Если сделать вывод, то нельзя не отметить, что данные энциклопедии могли бы быть полезны ребенку класса седьмого, за исключением тех разделов, которые проходятся в высших классах. Больше напоминает отмазку, нежели реальную энциклопедию. Недобросовестно, а этого я очень не люблю.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru

Игра: S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Разработчик: GSC Gameworld
Жанр: 3D-шутер
Системные требования: Pentium III 1 Гигагерц, 256 мегабайт оперативной памяти, GeForce3
Дата выхода: 3-й квартал 2003 года



Пикник на обочине?

Или все же нет? Что я имею в виду, задавая этот вопрос? Да очень просто, дело в том, что украинская команда разработчиков GSC Gameworld делает игру под названием S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. Некоторые из вас, возможно, спросят, при чем же здесь какой-то пикник на какой-то обочине. Тот, кто знаком с творчеством братьев Стругацких, сразу поймет, о чем идет речь. "Пикник на обочине" — название одной из книг Стругацких, посвященной Зоне, напичканной аномальными явлениями и артефактами, возникшей в будущем. По книге был снят фильм Сталкера (в режиссуре Тарковского), написана масса подражаний, даже сделано несколько настольных игр (была ранее и компьютерная). А теперь нас ожидает новое пришествие сталкера (пусть и не по сюжету произведения великих фантастов).

В книге в возникшую Зону ходили сталкеры — ребята, которые были совсем не прочь подзаработать. Да вот одна проблема: способ их заработка был связан с огромным риском. Конечно, в Зоне было немало такого, чем можно поживиться и за что другие отвалят агромадную кучу деньжат. Но Зона не прощает ошибок, малейший неосторожный шаг, неуемное любопытство — и ты уже труп (зачастую очень непрезентабельного и нераспознаваемого вида — да и кто попрется в Зону вытаскивать твое тело, своя шкура ближе к телу). Вокруг события в Зоне и происходили события книги (хотя смысл ее скорее глубоко философский, чем развлекательный). События в Зоне станут и сюжетом игры.

Итак, у нас есть Зона, да не та. У Стругацких она возникла в отдаленном будущем, а здесь мы сами наблюдали начало ее появления. Самые сообразительные уже догадались — Зона находится в Чернобыле и окрестностях. В 1986 году произошла страшная катастрофа на Чернобыльской атомной электростанции. Радиоактивными веществами были заражены огромные пространства Европы. Конечно, более всех пострадала наша с вами любимая Беларусь — 60% территории было заражено, а на 30% территории страны до сих пор (несмотря на утверждения лже-ученых) нельзя жить. Украине и России досталось ненамного меньше. Но речь не об этом.

Согласно событиям предыстории игры, реактор ЧАЭС рванул второй раз через пару десятков лет. Вот тогда и началось страшное и непонятное в тех местах. Стали появляться различные аномалии, мутировавшие существа (в том числе и разумные), загадочные артефакты. Но поначалу проникнуть в Зону отваживались не многие — все, кто забредал туда, просто погибали (как говорится, от них не оставалось даже следов). Но вот, в определенный момент, Зона стала пускать внутрь любопытных представителей рода человеческого. И тут началось. Сразу же появились те, кто стал зарабатывать на жизнь способом, аналогичным предсказанному Стругацкими. Из Зоны стали приносить всяческие непонятные предметы и даже образцы новых живых существ. Наш герой в игре — молодой человек, который решил стать сталкером. Вместе с ним нам предстоит путешествовать по таинственной Зоне, сражаться с монстрами, добывать артефакты и даже, чем черт не шутит, разгадать загадку происшедшего в Зоне (если, конечно, разработчики нам все это позволят).

А теперь немного слов о них, родимых, о создателях игры. Как уже упоминалось, проектирует игру киевская фирма GSC Gameworld. Эти ребята хорошо известны нам по таким шедеврам, как "Казаки", "Веном" и недавно вышедшей игре "Завоевание Америки". Надо сказать, что фирма веников не вяжет и к созданию каждого своего проекта подходит очень серьезно (недаром практически все их игры стали хитами не только на просторах бывшего великого и могучего, но и за рубежом). Не изменили разработчики этому принципу и в данном случае. Всего один факт (зато какой) — команда программистов и дизайнеров игры съездила в Чернобыльскую зону, где их не остановили никакие преграды. Они сфотографировались на фоне реактора, всего в нескольких сотнях метров от него. Уже этот факт говорит о том, что проект готовится весьма и весьма основательно.

Естественно, что ездили в зараженные районы вовсе не для того, чтобы сфотографироваться на фоне печально известного объекта. Нужна была эта экспедиция для понимания атмосферы, царящей в Зоне. По рассказам людей, бывавших в выселенных городках и деревнях (не был, не знаю), Чернобыльская зона — это страшное место. Поражает, прежде всего, полная покинутость этих мест человеком, страшная атмосфера безысходности. Именно это и хотят нам передать в игре. И, вполне возможно, попытка украинцев увенчается успехом.

Итак, предыстория прочитана, и игрок стоит на пороге новых неизведанных приключений. Его герой только-только вернулся из Зоны, куда ходил в первый раз вместе с напарником. И уже тогда Зона преподала ему первый урок навыков выживания. Напарник погиб, и теперь нам придется решать все возникшие проблемы самому. Вполне понятно, что поначалу никакой особенной аппаратурой для проникновения в Зону мы не располагаем. На руки в единоличное пользование будут выданы слабенькие детекторы и счетчики радиации, а также весьма примитивное (по меркам Зоны) вооружение. И это все, что у нас будет на первое время. Правда, постепенно количество всяких нужных штуковин значительно увеличится, и мы сможем брать задания потруднее, за которые и заплатят гораздо больше. В общем, все зависит только от игрока.

Игра обещает стать полностью нелинейной. Конечно, есть финал сюжетной линии, но вот добираться к нему разрешается совершенно разными путями. Хотите — беритесь выполнять то или иное задание, хотите — просто выходите в Зону на авось. Но не забывайте, что Зона и земли вокруг нее — это отдельный мир со своими правилами и законами. Не забывайте и того, что этот мир постоянно живет и развивается. Если вы не возьметесь сделать какую-нибудь работу в Зоне — за вас это сделает кто-то другой (как это ни прискорбно, но деньги за это тоже получит он). То есть, нам самим предоставят выбирать, чем заниматься (ура долгожданной свободе). И уже сам по себе этот факт способен вывести игру на одно из первых мест в хит-парадах. Ведь главное, что ценит человек в играх — предоставляемую ими свободу. А если степень этой свободы высока, игра получает признание не только обозревателей и критиков, но и широкой аудитории настоящих геймеров.

Зона живет по своим законам, по своим же законам живут и сталкеры в ней. Они создали свое общество, несколько отличное от обыкновенного (и неудивительно — представьте себе достаточно замкнутую группу людей, каждый из которых не сегодня так завтра может погибнуть, причем шансы встретить старуху с косой весьма и весьма высоки). У сталкеров есть свое место сбора — бар, где можно узнать сплетни и новости, обменяться ценной информацией, просто выпить с друзьями. Вот только одно "но": поначалу признание бывалых сталкеров игроку не светит, ибо он новичок в этом деле — а какое доверие к новичкам. Зато потом, сделав несколько удачных ходок, вы сможете завоевать расположение этих суровых людей. И тогда перед вами откроются новые возможности. Можно будет, например, идти на задание не одному, а с напарниками, что значительно повысит шансы каждого из членов группы на выживание. Но не забывайте, что каждый человек — яркая индивидуальность со своими привычками и характером.

Окончание на стр. 32

Львиное сердце

В последнее время жанр ролевых игр стал очень популярным. Обидно, что элементы РПГ суют, куда ни попадя — теперь и в стратегии реального времени. И что же творится? В этом году выбор РПГ-игр гораздо больше, чем в предыдущих, — Neverwinter Nights, Divine Divinity, ESIII: Morrowind, M&M9, Arx Fatails, IceWind Dale II... Однако, что же можно считать идеалом РПГ? Я думаю, никто не будет сопротивляться, если таким идеалом я назову серии Baldur's Gate (и IceWind Dale к нему же) с Fallout (с братом-Arcanum'ом). Так вот, к чему бы я это? К тому, что приближается игра, основанная на системе S.P.E.C.I.A.L. — той самой, что использовалась в Фоллауте АКА Возрождении!



Игра: Lionheart
Жанр: RPG
Разработчик: Reflexive Entertainment
Системные требования: Pentium III 300, 64 Mb RAM (для мазохистов), DirectX-совместимая видеокарта с 8 Mb VRAM
Дата выхода: 31 марта 2003 года.

Пока еще никому не известная Reflexive Entertainment в сотрудничестве с Black Isle готовит фэнтезийную ролевую игру Lionheart. О том, чем же это чудо напомнит нам старый добрый Фоллаут, расскажу позже, пока же — сюжет.

Давным-давно, во время третьего крестового похода, король Ричард Львиное Сердце собрался отомстить неразумным мусульманам. Все было бы, как и должно быть, да только Ричард со своим знаменитым сердцем по недомыслию решил победить всех с помощью таинственного ритуала, для которого требуется собрать несколько мощных артефактов вместе. В результате, в наш мир получили доступ другие миры, и туча демонов-духов и огромное количество магической энергии проникли на Землю. Через четыреста лет спустя этого знаменательного события (названного Разделением) начинается наше приключение.

Заметьте, действие Lionheart происходит не в мире, где на каждом углу продаются миниганы да гаусс-пушки и где в младшей школе изучают предмет "Магия для всех", нет, здесь магия — вещь наказуемая. Если кто-то пользуется магией (а это незаконно, аморально, безнравственно и вообще нехорошо), он должен быть уверен, что рядом нет шпионов Инквизиции, да и простым людям лучше не доверять — инквизиторы рады с голодухи кого-нибудь пожарить на костре.

Коротко о ролевой системе. При создании персонажа вы выберете расу: Люди, Сильванты, Демокины или Фералкины.

Люди — самые распространенные, не тронутые магией и самые влиятельные, потому остальные под них маскируются.

Сильванты — существа, более-менее похожие на людей, но при этом маги, которых за это никто не любит, потому им приходится маскироваться под нормальных людей.

Демокины — потомки демонов и духов зла, и не стыдятся этого, колдуют хуже, чем Сильванты, но хоть как-то.

Фералкины — самые нелюбимые святой инквизицией, потомки чудовищ, воины с хорошей сопротивляемостью колдовству. Они, например, могут взять перк "когти", после чего каждый инквизитор их легко опознает, но он увеличивает рукопашные атаки.

Создание персонажа протекает так же, как в Fallout. Вы распределяете очки по основным параметрам, выбираете "главные" умения, которые качаются в два раза быстрее, — в общем, ничего сложного. Но игра должна возродить нашу веру в хорошие РПГ, в такие, которые проходишь по энному разу, находишь что-то новое, задумываешься над проблемами местного населения, пытаешься стать страшно злым или добрым — и понимаешь, что это уже не просто развлечение, а симулятор жизни героя, мессии и убийцы, злодея и добряка, благословленного или проклятого...

Ниже приведена таблица параметров для всех рас. Система SPECIAL — это Strength (Сила), Perception (Чувствительность aka Мудрость), Endurance (Выносливость), Charisma (Харизма aka Обаяние), Intelligence (Интеллект), Agility (Ловкость — один из самых важных параметров, влияет на боевые параметры, на взлом, на способность уворачиваться от ударов), Luck (Удача).

Умения "большие/малые/энергетические пушки" будут заменены на топоры, мечи, луки и дубины. Научные — на заклинания. Как и ранее, скиллы прокачиваются до ста процентов. Боевые скиллы можно прокачивать и выше ста процентов, но при обычном бое это не будет заметно — если нет модификаторов. Модификаторы вы получаете, когда у вас сломана конечность, вы стреляете из-за препятствия или целитесь в какую-то часть тела. Интересно, как в режиме реального времени можно будет целиться в части тела, но я думаю, что это будет выглядеть, как и в Аркануме: зажал кнопку "," (слева от право-го Shift'а), и жмешь на противника для хедшота и так далее.

Магия делится на три типа: Божественная, для лечения, защиты и прочего "доброго" колдовства, специально для добряков; Ментальная магия — телекинез, телепатия, электрокинез, пирокинез и прочие выкрутасы излишне умного разума мага; Шаманская магия позволит вызывать духов со всеми вытекающими.

Представьте, что вы решили чуток повысить скилл магии воздуха. Повышаете — и получаете заклинание замораживания, к примеру. Но так как скилл невелик, морозить вы сможете только слабых и ненадолго.

Графика будет 2D. С одной стороны, хорошо — взгляните на системные требования... Но сейчас трехмерные РПГ сгоняют с Олимпа двумерки.

В общем, 31 марта 2003 года нас ждет хорошая (которая не может быть не хитом, если, конечно, разработчики сдержат обещания) ролевая игра, в лучших традициях Fallout и Arcanum. Ждем.

Волчок Алексей
Bladel@yandex.ru

Таблица начальных параметров

Раса	СЛ	ВС	ВН	ХА	ИН	ЛВ	УД
Люди	5	5	5	5	5	5	5
Сильванты	3	5	4	7	7	5	5
Демокины	4	6	4	5	6	6	5
Фералкины	7	6	7	3	3	6	5

ДОСТАНЬ З·В·Е·З·Д·У



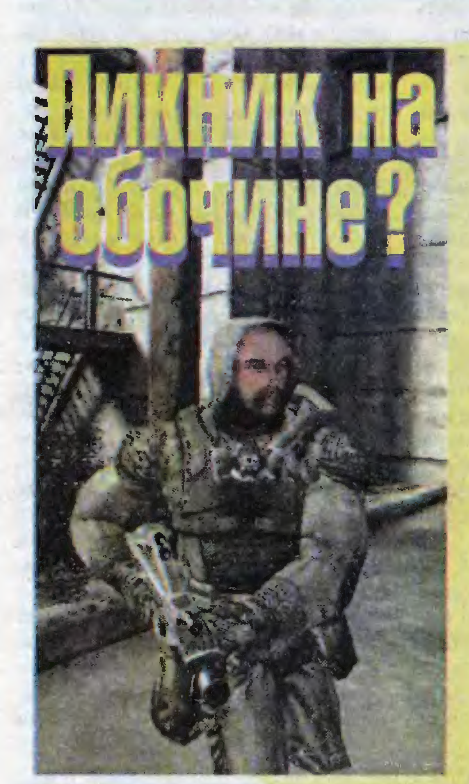


SKY SYSTEMS




Выбери себе ПОДАРОК!

Пикник на обочине?



Начало на стр. 31

К чему я клоню? К тому, что, как обещает нам GSC Gameworld, каждый (!) сталкер (да и вообще NPC) в игре является неповторимым и уникальным. Он действительно обладает собственной индивидуальностью (по крайней мере, в масштабах данной конкретной игры). Соответственно, и реакция каждого персонажа на те или иные события будет своя.

Пошли вы, например, на задание толпой, выполнили его, а после этого возникла ссора (скажем, из-за дележа добычи). А ссора эта, скорее всего, закончится перестрелкой. И все — вас убили. Или вы убили кого-либо (как вариант — всех остальных). Но после таких событий относится к вам (если вы выживете) станут гораздо более настороженно — и не всякий согласится идти на задание в одной команде с вами.

Другой пример. Пошли вы в Зону и, находясь там, попытались убить другого сталкера. Но у вас это не получилось. Что будет дальше — подумать страшно. Общество сталкеров встретит вас в баре, конечно, нормально и вас там, вероятнее всего, не убьют. Но вот в Зоне пощады не ждите — каждый сталкер, встреченный вами, будет считать своим долгом избавить мир от такого неприятного типа, как вы. То есть не только окружающий мир оказывает воздействие на игрока, но и сам игрок воздействует на мир.

Немного о ролевой составляющей игры. Сказать можно действительно не много, ибо как таковых элементов РПГ в игре нет. У персонажа, действиями которого мы будем руководить, напрочь отсутствуют характеристики и параметры. И вот это уже в какой-то мере новость (сейчас ведь модно в игры практически любого жанра вставлять "элементы РПГ"). Игрок развивается сам по себе (то есть это вы станете гораздо быстрее стрелять, набравшись игрового опыта). В основном апгрейд персонажа происходит за счет получения доступа к более мощным предметам и оружию, что уже само по себе немало. А вот элементы настоящих ролевых игр присутствуют (вспомните, хотя бы, уже упоминавшийся пример со взаимоотношениями внутри команды сталкеров, пошедшей на задание). Да и нужно ли в игре, которая претендует на отображение реальности (пусть и не совсем той, которую мы имеем сейчас), чтобы, допустим, Сила или Интеллект игрока повышались после выполнения заданий? На мой взгляд, это делать можно, но вовсе не обязательно. Так что как-нибудь проживем без основных и вторичных характеристик.

А теперь об уровнях. В общем-то, Зона представляет собой единое целое (этого единого и целого в игре — 20 квадратных километров, то есть о-го-го!). Но для удобства она поделена на части, которых будет не менее полутора десятков. Естественно, что переходить между частями можно совершенно свободно. При этом надо учитывать только один немаловажный факт — вашу подготовленность к переходу в следующий кусок Зоны. Неподготовленного и слабо экипированного сталкера в некоторых местах сожрут с такой скоростью, что вы даже не успеете понять, кто (или что) это сделал (сделало). Поэтому не стоит сразу же лезть, куда не следует. Лучше всего послушать совета умных людей в баре и дальше пока не заходить. Зато потом вас ждет столько вкусного...

Переходим к тому, с чем сталкер может столкнуться в Зоне. Все опасности подразделяются на неодушевленные и одушевленные. Избежать первых обычно гораздо проще, чем вторых. Чтобы не погибнуть в первую же ходку, стоит обращать внимание на показания датчиков, имеющихся у игрока. Если перед вами что-либо странное, с чем лучше не сталкиваться, ваши приборы всегда вам об этом сообщат. Те, кто не доверяет этой технике, в мире S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost долго не живут. Иногда, правда, детекторы не срабатывают, но в таком случае всегда можно догадаться о нехорошей области впереди по некоторым внешним признакам (не стоит лезть в лужи, наполненные чем-то похожим на кислоту, — Минздрав предупреждает).

Конечно, впоследствии вы приобретете специальное снаряжение, позволяющее выбираться из всяких неприятностей без особых последствий — скафандр, специальный костюм или просто особые ботинки. Но лучший выход избежать неприятностей — это в них не ввязываться. Зона — опасное место для вашей жизни, а от некоторых вещей не спасет даже скафандр (являющийся самым мощным видом защитного снаряжения в игре). Ну, а если уж вы все же попались, — постарайтесь как можно быстрее покинуть опасный район, иначе Load обеспечен.

О монстрах информации пока практически нет. Известно, что встретятся нам зомби и карлики. Последние чем-то похожи на смесь толкиновских гномов и лепреконов европейской мифологии. Карлики живут в подземельях, где создали свое общество, и считают своим священным долгом устраивать всяческие пакости проходящим мимо сталкерам. А в устраивании гадостей ближнему (и дальнему:) своему карлики достигли небывалых высот. Встреча с ними часто заканчивается смертью игрока. Причем происходит это не потому, что подземные жители особо искусны в обращении с оружием, а потому, что нападают толпой, после того, как сталкер попался в ловушку (ими же и устроенную). Будут в игре и агрессивные животные — чаще всего мутировавшие образцы обыкновенной земной фауны. То есть монстров хватит на всех и беспокоиться нам не о чем (особенно вспоминая, что за плечами у GSC Gameworld создание "Венома").

Но для встреч с этими "дружелюбными" существами предусмотрено самое разнообразное вооружение. Учитывая, что события в игре происходят в ближайшем будущем, большая часть образцов имеет современный вид и прототипы. Будут и пистолеты, и автомат Калашникова (куда же без него, родимого), и снайперские винтовки, и гранатометы, и сами гранаты, огнеметы и многое другое. Конечно, появятся и неизвестные нам с вами виды оружия (по крайней мере, не употреблявшиеся в земной истории) — например, лазерные пистолеты и винтовки. Так что "разговор" с монстрами получится полноценный и содержательный.

Игра должна выйти в третьем квартале следующего года, но уже сейчас многое практически завершено. Главное для разработчиков на данном этапе — отшлифовать движок и дорисовать мир игры. Остальное уже находится на финальной стадии разработки.

Огромный мир, каждый уголок можно посетить, большое количество персонажей, с которыми можно общаться и взаимодействовать, незнакомые монстры и артефакты, потрясающая атмосфера — все это склоняет меня к тому, чтобы ожидать этого проекта. Ведь там все сделано для геймера, а мы, геймеры, умеем ценить заботу о нас.

И если разработчики сдержат большую часть из своих обещаний, то мы получим великолепную игру, в которую приятно не только играть, но даже просто показать друзьям и знакомым. А учитывая тот факт, что западные издания уже сейчас много говорят о грядущей игре, долгая и счастливая жизнь ей уготована.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by









виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by. За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2003.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 13.01.2003 г. в 10.00. Тираж 21193 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 159.